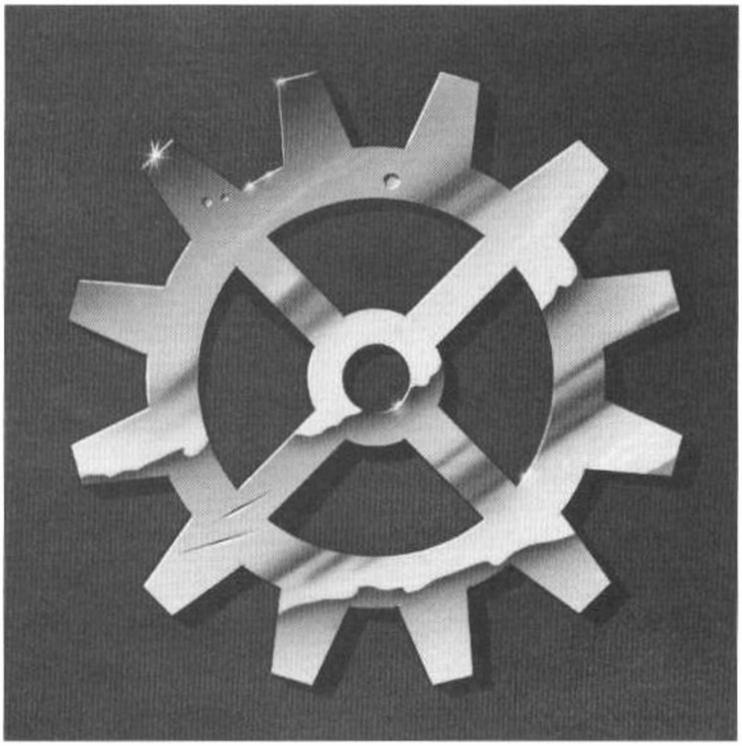
MUTANT CHRONICLES

BAUHAUS™



TRADITIONENS MAKT

BAUHAUS™



KONSTRUKTION: BILL KING
ÖVERSÄTTNING: HENRIK NILSSON
REDIGERING: MATT FORBECK, HENRIK STRANDBERG
FORMGIVNING: STEFAN THULIN, NILS GULLIKSSON
ORIGINAL: TOM OLSSON, MAGNUS NEDFORS — KORKEKEN; STEFAN THULIN
OMSLAG: PAUL BONNER
ILLUSTRATIONER: PETER BERGTING, STEFAN THUNBERG, NIKLAS BRANDT, STUDIO PARENTE, NILS GULLIKSSON, TONY BAGGE, TOM OLSSON
KONCEPT: NILS GULLIKSSON, HENRIK STRANDBERG, MICHAEL STENMARK, MAGNUS SETER, JERKER SOJDELIUS, STEFAN THULIN, FREDRIK MALMBERG

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas

COPYRIGHT © 1995 TARGET GAMES AB. ALL RIGHTS RESERVED. MUTANT CHRONICLES, MUTANT CHRONICLES THE TECHNO-FANTASY ROLE-PLAYING GAME, BAUHAUS, AND ALL CHARACTER NAMES AND LIKENESS(ES) THEREOF ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES AB. HEARTBREAKER AUTHORIZED USER.

TRYCKT I U. S. A.
TENNFIGURER FRÅN HEARTBREAKER™

FÖR MER INFORMATION, SKRIV TILL:

ÄVENTYRSSPEL, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM. BIFOGA SVARSKUVERT.

Det var de stora drömmarnas tid. Mänskligheten strömmade ut i det nyligen omskapade systemet. De fyra Köpmannakorporationerna mutade in sina områden på de nya och beboeliga världarna.

Det var till Venus som hembyggarna från Bauhaus, den äldsta och mest ärofulla av megakorporationer, styrde sina steg och bland de ångande djunglerna och livlösa snövidderna mutade de in sina stora ägor. De tvåtusen aktiebolagen lät ingenting komma i sin väg, vare sig vilda djur, dödliga farsoter, eller människors illvilja. De höll fast vid sina urgamla ideal, och de stod orubbliga mot allt motstånd. De tämjde djungeln, de vilda haven och de arktiska vidderna, drev ned sina fanor på planetens poler och uppförde strålande städer som monument över sin stolta organisation och dess ambitioner. De levde i vänskap med varandra och fred med andra folk. De styrdes av sina direktörer, och de var lyckliga.

Men ingen lycka varar för evigt, och tider av fred förtärs förr eller senare av krigets eldar. Strider blossade upp mellan Köpmannakorporationerna, och kriget kom till Venus' trädgårdar. Snart rasade striderna överallt och män kämpade och dog för kontrollen över de rikaste av de redan inmutade områdena, istället för att söka sig till nya och outforskade territorier. Aktiebolagen bjöd hårdnackat motstånd, för deras stolthet var stor och deras arméer mäktiga — men Bauhaus var inte enat, och dess fiender slet i henne som hyenor i ett kadaver. Korporationen vacklade på ruinens brant, och oenigheten dess ledare emellan växte då man i krigstider inte har tid att efterfråga de mångas åsikt. En nytt ledarskikt steg fram — de militära rådgivarna tog makten. De såg sig som de enda som kunde rädda korporationen från att helt utsläckas, och kanske menade de verkligen allvar när de lovade att återlämna makten till de rättmätiga styresmännen när kriget tog slut. Kriget tog dock aldrig slut.

Veckor blev månader, månader blev år, år blev decennier och decennier till århundraden — och köpmännen stred fortfarande. Med vart ögonblick som förflöt kom hembyggarna att mer och mer acceptera sina nya härskare. Så kom den mörka tiden känd som Katastrofens tidevarv, då Symmetrin vaknade och alla de urgamla maskinerna på en och samma gång upphörde att fungera. De stora tänkande maskinerna tystnade och all den urgamla kunskapen gick förlorad. Folket glömde. De glömde att de en gång hade haft andra styresmän än sina Ädlingar. De glömde att det en gång funnits en tid av fred. Men vissa saker glömde de dock inte — stoltheten över sin härkomst och kultur och sin hängivna strävan att framställa de yppersta av produkter.

När allt verkade som mörkast tändes dock ett strålande ljus. Bland Bauhaus' folk föddes Nathaniel, en trons och styrkans man, Ljusets utvalde, lagbringaren — Brödraskapets grundare. Han predikade och folket lyssnade, han talade och folket hörde och förstod. Han vandrade mellan världarna och vart han kom fördrevs okunskapens och fruktans mörker, och han ledde människosläktet tillbaka från avgrundens rand. Det var han som lyckades få till stånd en ömtålig fred mellan Megakorporationerna, och det var han som grundade det välsignade Brödraskapet för att säkerställa att människosläktet aldrig mer drevs tillbaka in i skuggorna. Hans Brödraskap växte i styrka, och Bauhaus var då som nu dess främsta stöd — en sköld när det ännu var ungt och svagt, en mäktig vän då det nått sin fulla styrka.

Och Bauhaus skulle komma att ha nytta av denna vänskap, för de Mörka Apostlarna kom och med deras ankomst förvandlades Venus till den mest välsignade såväl som förbannade av världar. I samma motto som hon välsignades av Nathaniels närvaro blev de Mörka Apostlarnas härjningar en diger förbannelse. På Venus' yta stegade Algeroth fram och samlade de döda omkring sig och organiserade dem i mäktiga legioner. Ett krig vars like aldrig tidigare skådats utkämpades mellan å ena sidan den Mörka Teknologins demoniske herre och å den andra Kardinalen och Bauhaus' stolta och ädla krigare. Våldsamma strider rasade över hela planetens yta, citadell uppfördes och raserades, urgamla städer jämnades med marken, haven kokade och marken darrade. Till slut lyckades man fördriva Algeroth, men hans lakejer blev kvar i sina mäktiga citadell, ständigt redo att störta ut och sprida sin ondska.



Men än värre var att Mishimas och Imperials herrar i sin dårskap såg Mörkrets ankomst som en möjlighet att utöka sina domäner och fylla sina kassakistor. De erövrade Bauhausområden och kallade dem sina, och därmed kom kriget än en gång till Venus. Kardinalen grät där han låg på sin dödsbädd.

Sedan denna förbannade dag har striderna rasat på Venus, strider utan slut. Trots detta biter sig nybyggarna kvar, för de är lika framstående i krigets som i alla andra konster de hänger sig åt. Bauhaus står alltså kvar fångade mellan Mörker och girighet, mellan den Mörka Legionen och Megakorporationerna, i sin kamp för att behålla det som rätteligen är deras.

—utdrag ur den Åttonde Krönikan, Kartellen och Megakorporationerna, av Lucius Marcellanius



INLEDNING

«Capitol är en korporation. Imperial är en armé. Mishima är en konspiration. Bauhaus är ett folk.»
—Kurfurste Constantine Romanov V.

DET UTVALDA FOLKET

Bauhaus är en av de äldsta Köpmannakorporationerna, vars rötter går tillbaka till den förlorade Jorden och tiden före den stora Katastrofen när merparten av mänsklighetens kunskaper gick förlorade. Korporationen sätter duglighet framför allt annat, och Bauhaus' varor är också de bästa — och därmed även de dyraste. Denna stategi har dock visat sig vara ytterst lönsam, och eftersom Bauhaus är en traditionsbunden korporation har dess styresmän inte sett någon anledning att ändra sin företagspolicy.

Nybyggarna berömmer sig för att vara denna gamla civilisations sista förkämpar och de sanna företrädarna för det bästa i mänskligheten. De är ett stolt, ärligt och ordhålligt folk, känt för sin yrkesskicklighet och urgamla anor.

Av alla korporationer är Bauhaus den som står Brödraskapet närmast, till och med framför Imperial. Bauhaus' folk anser sig vara Kardinalens utvalda, och Brödraskapet växte ju trots allt fram inom Bauhaus och de fyra första Kardinalerna valdes ur korporationens led. Det faktum att det är Bauhaus som stått som främsta mål för den Mörka Legionens våldsamma attacker har ytterligare stärkt nybyggarna i deras tro på att de är de utvalda och mänsklighetens främsta försvarare. Tron på Kardinalen utgör ett välbehövligt skydd mot den misströstan som lätt följer på att ständigt befinna sig i den främsta frontlinjen i kampen mot ondskan.

Bauhausfolket är ytterst misstänksamma mot utomstående, och de enda sätten att gå med i megakorporationen är att födas eller gifta sig in i den. Äktenskap av detta slag har blivit alltmer sällsynta sedan Mörkrets uppstigande ytterligare underblåst Bauhaus' misstänksamhet mot alla utanförstående. Inom korporationen för man noggranna förteckningar över samtliga födelser, giftermål och dödsfall. Släktförhållanden utreds för att undgå mutationer som resultat av inavel, och de som drabbas av sådant stöts som bäst ut ur gemenskapen. Detta är hårda men nödvändiga åtgärder i den nya, mörka tid som mänskligheten sjunkit ned i.

Bauhaus' folk är ett välmående folk. Fastän korporationen med knapp nöd har fler anställda än Imperial står dess ekonomiska makt inte långt efter Mishimas, och dess militärapparat kan gott och väl mäta sig med Capitols. Detta har uppnåtts genom ett intensivt utbildningsprogram för korporationens samtliga medborgare — de är visserligen relativt få till antalet, men de har utbildats till ytterst skickliga yrkesmän och -kvinnor.

För att uppnå detta resultat har Bauhaus försett sina medborgare med mänsklighetens bästa utbildnings- och sjukvårdsväsenden och den största sociala tryggheten. Megakorporationen har därmed försetts med en högt utbildad arbetskraft samtidigt som folkets missnöje hålls på ett minimum — Bauhaus har inför hotet från den Mörka Legionen inte råd med några uppror. Socialtjänsten tjänar dessutom ett andra syfte som korporationens redskap för övervakning av medborgarna i jakten på tecken på närvaro av Mörker.

BAUHAUS' SAMHÄLLE

«Vore det inte för civilisationen — vårt samhälle — vore vi inget annat än vildar.»
—gammalt Bauhaus-ordspråk.

Bauhaus styrs av fyra Ätter, som utser vars en av de Kurfurstar som leder korporationen. Dessa Ätter är de största, rikaste och mest inflytelserika av Bauhaus' många adliga släkter, och de står förbundna med varandra — och många mindre familjer — genom ett nätverk av giftermål, släktskap och ömsesidigt förstående. Under dessa Ätter finns horderna av megakorporationens mindre ädla familjer. Dessa är flera tusen till antalet, och leder en uppsjö av industriella grevskap och stora markegendomar som ligger utspridda över solsystemet. Ädlingarnas pampiga baler och galatillställningar är berömda över mänsklighetens samtliga världar.

Var familj har ett antal Vasaller, verkställande direktörer och allt-i-allo-personer med överinseende över den dagliga skötseln av familjeföretaget. Det är vasallfamiljerna som i huvudsaklig utsträckning ser till att Bauhaus' affärsimperium sköts så friktionsfritt som möjligt.

Under vasallfamiljerna står den stora massan av Bauhaus' anställda/medborgare, de skickliga arbetare som ser till att fabrikshjulen snurrar: de Ofrälse. Trots att Ofrälset står längst ned på Bauhaus' samhällsstege åtnjuter de en levnadsstandard som vida överstiger de övriga megakorporationernas arbetares.

ETT LITET PROBLEM

"Mina herrar, Rådet sammanträder." General Constance Romanovs röst genljöd genom rummet, och det artiga småpratet dog bort. Alla visste vad detta innebar: rummet var förseglat, sökandet efter mikrofoner var över. Inkvisitorerna hade förklarat rummet vara förseglat mot alla former av övernaturligt avlyssnande.

General hertig Otto Kruger mätte samtliga de närvarande i det luxuöst inredda rummet med blicken. Runt det enorma ekbordet format som Bauhaus' kugghjul satt megakorporationens mäktigaste män.

Vid änden av var guldinlagd kugge satt Kurfurstarna. Vid den norra kuggen satt den kompakte Constance Romanov under Krigsöverministeriets banér och bredvid honom den långe och nästan kusligt magre Inkvisitor Kane, Kurfurstens andlige rådgivare. I öster satt den bleke och asketiske Vittorio Saglielli, Trons Bevarare, under Brödraskapets svärdbanér. Till höger om Kurfurste Saglielli stod Inkvisitor Tremonte, vars röda dräkt fick honom att se än större ut. I söder satt storamiral och industriminister Stanislaw Richthausen flankerad av Mystikern Constanza Moran. I väster satt slutligen en rundlagd och leende Enzo Bernheim och putsade sina glasögon. Hans rådgivare, Inkvisitor Terrino, stod bredvid honom med armarna korslagda över bröstet.

Kruger tog plats vid bordet tillsammans med de övriga representanterna för de högadliga husen som kommit för att agera rådgivare. Tankarna

Allra längts ned på samhällets botten återfinns Trälarna, eller "det industriella samhällets livegna" som Bauhaus' Ädlingar kallar dem — trots att de inte i egentlig mening är livegna. De är istället den armé av korporationslösa som förser Bauhaus med billig arbetskraft och en hungrig marknad — utan att åtnjuta några medborgerliga privilegier. Merparten av dem är dock lojala mot företaget eftersom de har bra jobb inom mänsklighetens mest stabilt och framsynt ledda megakorporation, skyddas av dess mäktiga arméer och bor i trygga områden som patrulleras av en effektiv poliskår.

LIVET I BAUHAUS

Hur ditt liv ter sig beror helt och hållet på vilken samhällsklass du tillhör. Ädlingarnas liv är bland de mest priviligierade i solsystemet — en Träl har det inte lika lätt.

ÄDLING

«Familjehedern kommer före individens heder, men ingenting kommer före hedern.»

Du har fostrats till att viga ditt liv åt korporationen, och att om nödvändigt offra det för Bauhaus' bästa. Till dess så blir fallet lever du ett avundsvärt liv.

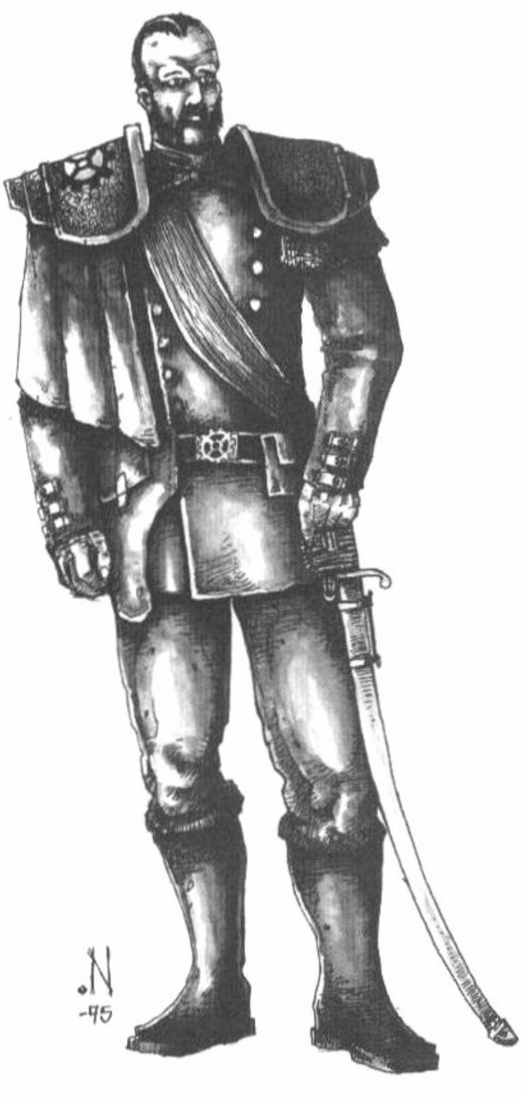
Liksom de övriga adelssläkterna har din familj enorma ägor, vidsträckta landområden på Venus och andra planeter där familjens fabriker, gruvor och andra anläggningar breder ut sig. På ägorna ligger oftast också släktens urhem, ett jättelikt palats som fungerar som såväl bostad och administrativt centrum som fästning. Familjen har förmodligen dessutom ett palats i Heimburg, och kanske till och med ett på Luna. Mindre förmögna familjer nöjer sig med paradlägenheter i de lyxigaste och mest prestigefyllda stadsdelarna, lägenheter som myllrar av tjänare och är inredda med de mest fantastiska möbler och konstverk. Du känner samtliga tjänare till namnet, eftersom de under hela din uppväxt skämt bort dig och lytt din minsta vink.

Merparten av ditt liv upptas av ditt arbete, och troligast är att du är verksam som högre tjänsteman antingen inom familjeföretaget eller något av megakorporationens många ministerier. Fick du själv välja karriär skulle du föredra att vara krigare, eftersom du anser det vara en Bauhausaristokrats sanna kall.

Ditt umgänge kretsar kring familjen och vännerna, och som medlem av en adlig storfamilj räknas dina släktingar i hundratal, alla nogsamt noterade på släktträdet. Du har många bröder, systrar och kusiner, och det är med dem du går på opera- och teaterföreställningar och naturligtvis de glamorösa baler som utgör höjdpunkterna i ert nöjesliv. På dessa baler äter, dricker, dansar och flirtar du till de mest uppskattade orkestrarnas musik, och av och till håller även din familj en sådan bal i sitt residens. Tillhör du en vasallfamilj är tillställningen förmodligen en mindre och mer intim historia, medan en adlig familjs baler är enorma evenemang med tusentals gäster ur Bauhaus' societet. Det är på dessa tillställningar du knyter de kontaker som är så viktiga för din karriär.

Till vardags roar du dig förmodligen med att tillsammans med en grupp av dina likar gå krogrundor i de skummare kvarteren där ni natten igenom ägnar er åt vin, kvinnor och framförallt spel. Kort- och tärningsspelande är något av en livsstil för Ädlingar, och inget tas på större allvar än en spelskuld. Otaliga ungdomar har ruinerat sig vid spelborden och än fler har dragit skam över sitt namn när de inte förmått att betala en spelskuld. Du tänker verkligen inte bli en av dem.

Jakt är också en viktig sysselsättning. Det är en hobby med urgamla anor från de första nybyggarnas tid då jakten var ett sätt att skaffa föda



och att hålla farliga djur stångna. Numera ger jakten dig tillfälle att uppvisa dina vapenfärdigheter, din förmåga att spåra och din kännedom om djungelmarkerna. De flesta ser jakten som en ovärderlig träning inför det militära livet.

Du är gudfruktig. Din familj betalar gladeligen

rusade iväg, och han undrade om det skulle bli krig — han hoppades det. Krig gynnade hans affärer, för det behövdes alltid stål till stridsvagnar, flyplan och kanoner. En plötslig skamkänsla fick honom att ångra sin förhoppning. Krig skulle också innebära döden för tiotusentals bra karlar, män som Bauhaus inte hade råd att förlora efter Cybertronicaffären.

"Vi har ett litet problem, mina herrar", sade Saglielli rakt på sak som alltid. "Vi har tvingande bevis för att arvbaron Nikolai Sternberg är en Kättare."

"Vari ligger problemet?" morrade Inkvisitor Kline. "Han måste omedelbart renas."

Kruger höll tillbaka ett leende. Så typiskt för en Inkvisitor att allting måste renas med eld och gissel, men han förstod ju inte. Kruger undrade vem som skulle berätta för honom. Hertig Jean-Francois Giraud reste sig och bugade artigt.

"Med all respekt för Inkvisitor Kline är det inte en möjlig utväg. Nikolai Sternberg tillhör en av Bauhaus' äldsta och mest berömda familjer, och han är dessutom en av solsystemets mest kända författare."

"Jaha?" grymtade Kline. "Det ställer honom inte över Kardinalens lag."

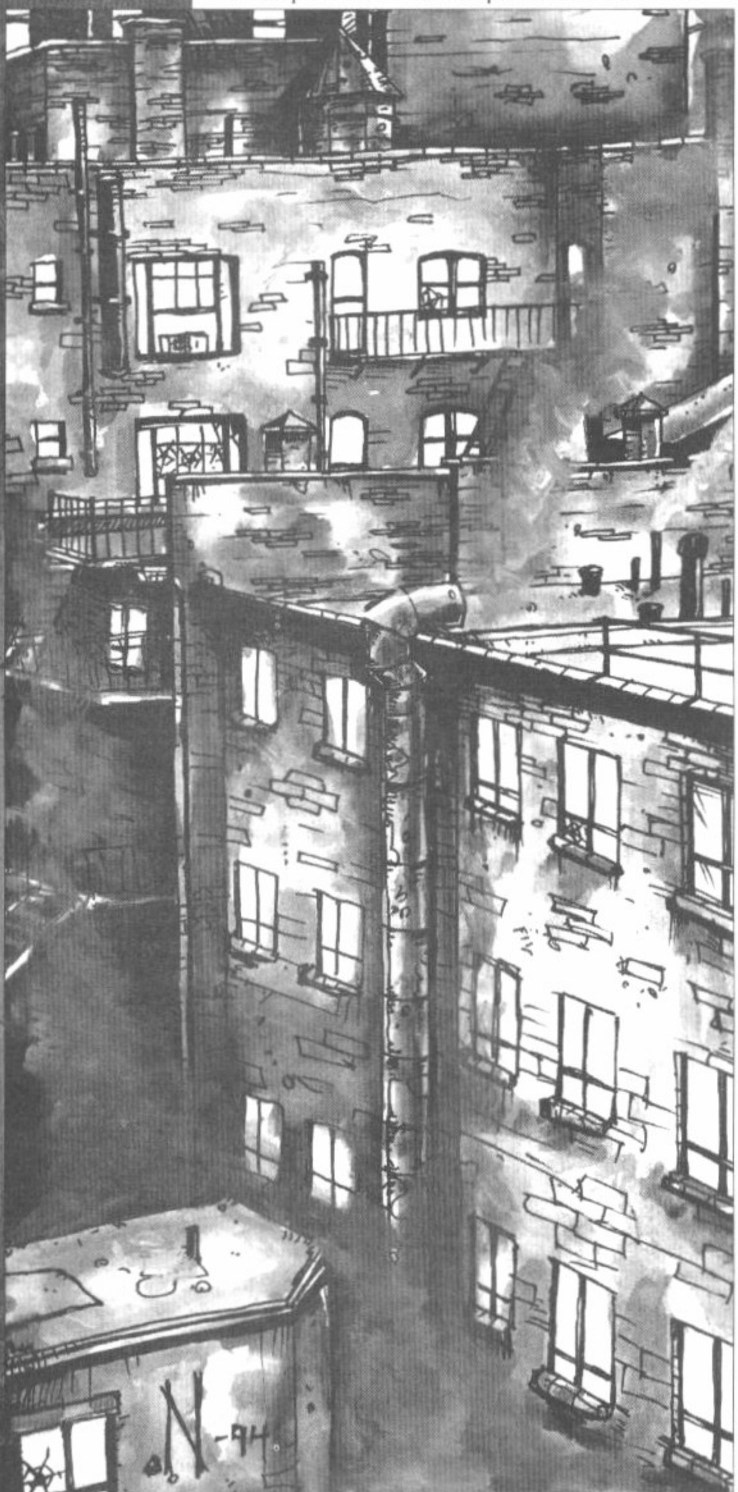
Kruger skakade på huvudet. Kline var en bra Inkvisitor, men han var som gamle Holdbergs ersättare ny här. Han förstod inte hur delikat situationen var, behovet av finess. Kruger noterade Girauds återhållsamhet när det gällde att handskas med Inkvisitorns ofinhet — Kline tilltalade inte denne med titel eller som ers

sitt tionde till Brödraskapet, och du går troget till Katedralernas gudstjänster. Mörkret finns överallt, och tron på Kardinalen är din sköld.

OFRÄLSE

«En Ofrälse och en ofrälst är varandras motsatser.»
—reklamslogan

Din levnadsstandard är relativt hög och ju högre befattning du innehar, desto högre är din levnadsstandard. Du bor förmodligen i ett höghusområde omgiven av ditt lösöre. Det är här och på din arbetsplats du träffar merparten av dina vänner — världen utanför är mörk, och de som inte tillhör Bauhaus är sällan pålitliga. Av och till hör du rykten om kätteri, och ibland försvinner folk. Skräckministeriets namn gör sig påmint när sådant inträffar.



Du arbetar förmodligen i en fabrik eller inom någon tyngre industri som yrkesskicklig arbetare eller tjänsteman. Du gillar ditt arbete och vet att du får bra betalt för din insats, och är mer än villig att med ditt arbete återgälda korporationen som utbildade dig. Du är lojal mot den adelsfamilj som tar hand om dig, och var vecka deltar du i hemvärnsövningar för att hålla den militära utbildning du fick under värnplikten vid liv. Hemvärnsövningarna ger ditt liv lite extra spänning och en härlig känsla av kamratskap. Du ser fram emot de stora militärövningarna som gör att du för en tid kan känna dig som en soldat igen, och i hemlighet hoppas du på en allmän mobilisering så att du får en chans att hölja dig i ära.

Du lyssnar på radions nyhetsprogram och ser journalfilmerna på biodromerna, och upprörs över hotet från anarkisterna och de övriga korporationernas trolöshet. Det är också dessa ämnen som oftast diskuteras när du och dina vänner träffas på den lokala ölhallen. Något som däremot aldrig diskuteras är den Mörka Legionen — man vill ju inte riskera att uppfattas som ohälsosamt intresserad av saken. Du är stolt över din korporations kamp mot Mörkret, och kan inte förstå varför de övriga korporationerna inte står sida vid sida med Bauhaus på slagfältet.

Av och till antastas du på gatan av folk som agiterar för revolt och social rättvisa, men sådana anarkister rapporterar du omedelbart till polisen. I hemlighet sympatiserar du med de Apokalyptiska kulterna och anser att mycket av vad de säger är sant. Du har dock förstånd nog att inte gå med i någon av dem — åtminstone inte förrän läget har avsevärt försämrats.

Härom veckan såg du på väg till jobbet ett upplopp. Du har svårt att förstå vad Trälarna och dina mindre välmående bröder egentligen tänker på — inser de inte att alla har det svårt just nu? Visst skulle du gärna ha lite mer i börsen själv (vem skulle inte vilja det?), men nu råder faktiskt krigstillstånd och sådana protester är inte mycket bättre än sabotage och förräderi.

Du besöker Katedralernas gudstjänster åtminstone en gång i veckan och tar ödmjukt plats i de bakre bänkarna så att fint folk kan sitta längre fram. Du tar med förtjusning tillfället i akt att ta dig en närmare titt på de goda och mäktiga.

TRÄL

«Bauhaus' bottenskikt höjer sig över det mesta»
—Bauhausordspråk

Du bor i ett trångbott hyreshus omgiven av hundratals andra. Det är inte någon dålig lägenhet — det var ju trots allt ett av Bauhaus' dotterföretag som byggde huset — men den är liten. Den minimala lägenheten och de tunna väggarna irriterar dig, och ibland driver grannarnas skrikande och grälande dig till vansinne.

Du sliter långa skift i en nedgången fabrik och vacklar utmattad hem varje kväll — men du har ju i alla fall ett fast jobb. Hur många kan ståta med det som det ser ut nu för tiden? En blick på horderna av tiggare utanför ditt skyddade område ger en vink om alternativet.

Ibland tycker du att hembyggarna är arroganta och påträngande. Minsta Ofrälse beter sig som om han var någon slags hertig — de är så rättfärdiga och självbelåtna att du får lust att slå dem på truten. Du håller i viss mån med lille Ottokar, killen på fabriken som viskar om anarkism. Varför ska nybyggarna ha de bästa jobben och alla pengar? Byger inte deras imperium på ditt hårda arbete, på ditt anletes svett? Du håller dock dina åsikter för dig själv, för folket från Ljusets ministerium finns överallt. Härom veckan försvann till exempel unga Milena, förmodligen till ett av de där arbetslägren uppe i norr — eller kanske till något ännu värre ställe. Allt det där snacket om väpnat uppror är hur som helst bara vansinne. Nybyggarna är för väl beväpnade och organiserade för att någonsin kunna störtas.

Men det är kärvt att omges av en sådan rikedom när man är så fattig. Det tär på en att se de gamla och utslagna dö av behandlingsbara sjukdomar och veta att nybyggarna åtnjuter fri sjukhusvård. Det är upprörande att se deras välmående barn marschera iväg till skolan för att en stund senare se ungarna bredvid dig vid bandet slita för en spottstyver. Ibland blir du så förbannad på alltihop att du helt enkelt måste lätta på trycket. Det var kanske därför du bände loss en gatsten och krossade det där butiksfönstret under förra veckans upplopp. Det var kanske därför du tog de där sakerna. Men du stod såklart inte kvar när kravallpolisen kom — du skulle förlora jobbet om du arresterades. Dina identitets-handlingar skulle återkallas och du skulle vräkas från lägenheten. Den är kanske liten, men den är i alla fall ditt hem.

Du läser dagstidningarna och ser journalfilmerna på biodromerna och undrar hur nybyggarna kan vara så dumma. Du håller med Ottokar som kallar allt lögner som kokats ihop i Sanningsministeriet för att hålla fårskocken lugn. Förra veckans anarkistbomb kallades ett upprörande dåd och en skymf mot allt vad moral hette. Några Ädlingar och deras kontor sprängdes i bitar — än se'n? Synd att det inte var hela Riksdagshuset som gick åt.

Du gillar att besöka Katedralen, eftersom du fruktar Mörkret och Kardinalens ord gjuter olja på din vredes vågor. Kardinalen är en god man, och det är bara hans tal om att flertalet anarkistceller tjänar Mörkrets syften som avhåller dig från att försöka ta reda på mer om dem. Tänk om du skulle packa ihop och ge dig av till Capitols sektorer — fast hur skulle du ha råd med det? Sedan var det ju det här med brottsligheten: alla vet att man kan skjutas ned på öppen gata i San Dorado. En sak är säker, nybyggarna kan i alla fall upprätthålla lag och ordning. Du skulle kanske stanna ett tag till när allt kommer omkring.

Framtiden verkar dyster. När ska saker och ting bli bättre?

ÄVENTYRARE

«Att tjäna sin familj är allt en bauhauser kräver.»
—hertig Rudolph Romanov till sin egensinniga dotter Nikita

Bauhaus är en tätt sammanhållen och strängt hållen korporation, och dess folk uppskattar ordning och reda. Nybyggarna fostras till att göra sin plikt och att vara beredda att försvara sin korporation med sina liv. Familjebanden är starka. Alla nybyggare uppskattar och strävar efter ordning och disciplin och är misstänksamma mot alla som ställer sig utanför gruppgemenskapen. Det är av denna anledning Bauhausäventyrare är ganska sällsynta. Den rörliga och flexibla människotyp som oftast utgör grunden för rollpersoner är inte vanligt förekommande inom Bauhaus.

Det finns dock två människotyper inom Bauhaus som är utmärkt lämpade för äventyrliga rollpersoner. Den första av dessa är den vanärade, den som förverkat sitt goda namn och rykte och kastats ut ur megakorporationen. Den vanärade är nu en rotlös vandrare utan vare sig hem eller familj som måste skapa sig ett nytt liv någon annanstans. Den andra människotypen är pilgrimen. Samtliga Bauhausers drömmer om att ge sig ut på den stora pilgrimsfärden till solsystemets samtliga Katedraler, men bara de mer välbärgade har råd att förverkliga drömmen. Pilgrimen ges två års tjänstledighet och har därmed en hel del tid över till att hamna i kniviga situationer. Många lär sig också att uppskatta pilgrimstidens frihet så mycket att de inte återvänder hem, utan övergår till äventyrande på heltid som frilansande legosoldat. Som spelledare kan du låta en rollperson som inte vanärats börja som pilgrim och sedan låta spelaren sköta resten.

ARKITEKTUR

«Ska det byggas, ska det byggas rätt»
—Bauhausordspråk

Bauhaus är solsystemets främsta byggherre. Dess skyskrapor är underverk av intrikat design där den senaste byggtekniken tillsammans med generationers hantverksskicklighet ger fantastiska resultat. I likhet med de övriga megakorporationerna uppför Bauhaus byggnader i kolossalformat, men det hindrar inte att de samtidigt är rikt utsmyckade. Till och med de största skyskrapornas fasader har försetts med vackert ristade mönster som inbegriper byggherrens och invånarnas vapensköldar. De är terasserade med avsatser där stora statyer blickar ut över staden, och demonhuvuden skjuter ut från kornischer.

Bauhaus bygger sina städer i trappstegsformationer där en mängd broar löper mellan byggnaderna och får det hela att från ovan likna en kolossal, tredimensionell spindelväv. I princip samtliga broar kantas av statyer, och vart man än vänder sig står monument och minnesmärken över megakorporationens strålande historia. Bauhaus' arkitektoniska stil har tack vare sin komplexitet kallats megakorporativistisk gotik eller helt enkelt "megagotik". Överallt fladdrar



excellens. Ingenting sådant. Mannen var helt enkelt en buffel, men det här var inte rätt tillfälle att ta illa upp. Alla runt bordet höll i sak med Kline, men det var helt enkelt så att det fanns olika sätt att sköta ärendet på.

Giraud nickade mot Inkvisitorn. "Korporationens prestige skulle skadas allvarligt om det kom fram att en av våra mest respekterade ädlingar var en Mörkrets vän. Våra fiender skulle fira triumfer."

"Bra sagt", tänkte Kruger. Han tänkte också på pojkens far, hans gamle vapenbroder, överste Bruno Sternberg. Det skulle ta livet av den gamle stolte mannen om hans son avrättades som Kättare, han skulle dö av skam. Kruger kände sympati för översten, för han hade ju trots allt själv problem inom familjen.

Han tänkte på sin förskjutna dotter Maria som halvvägs genom terminen lämnat militärhögskolan och rymt med en Ofrälse, en ynklig musiker — och nu visade hon upp sin kropp för halva solsystemet i en av Valmontes vidriga filmer. Ljuset vare lov att hon använde sig av ett artistnamn så att hans skam åtminstone inte blev allmänt känd bland folket.

Han fylldes av en plötsligt uppflammande vrede, och kände sig övertygad om att samtliga runt bordet kände till saken och tyckte synd om honom. Men han skulle åtminstone få en liten hämnd — Valmontes pojk Ricco skulle snart upp inför befordringsnämnden och Kruger skulle tala lite med Romanov. Ricco Valmontes karriär skulle få ett

flaggor och vimplar som tecken på adelns allomfattande ägandeskap, och på snart sagt varenda husvägg blixtrar enorma anslagstavlor fram Sanningsministeriets senaste slogans över menigheten.

Med den Mörka Legionens ankomst har en ny trend kommit inom byggnadskonsten — på samtliga byggnader syns numera sökarljus. Ser man närmare efter upptäcker man pjäsvärn späckade med lätta kanoner, maskingevär och luftvärnsrobotar. Samtliga bostadskvarter har i källarvåningen försetts med en enorm bunker som under luftangrepp tjänar som skyddsrum. I flertalet administrativa distrikt finns en redutt, en jättelik fästning, där hemvärnet samlas och utbildas. Längs varje större gata finns bevakningstorn, mindre befästningsverk som i fredstid tjänar som polisstationer och under fientliga angrepp som tillflyktsorter. Allt detta tillsammans med det stora antalet beväpnade och uniformerade poliserna får Bauhaus' städer att mer likna befästa garnisoner.



MASSMEDIA

«Sanningen är det som tjänar ett högre syfte — vilken annan sanning vore tänkbar?»
—Ur Sanningsministeriets handbok

Bauhaus har solsystemets hårdast censurerade och kontrollerade massmedia. Dess journalister förväntas i samtliga reportage följa Sanningsministeriets riktlinjer, och de som inte gör det kan vänta sig ett besök av Skräckministeriets utsända. Den vanligaste påföljden blir åtal för förräderi och saboterande av folkmoralen.

Sanningsministeriet ser till att samtliga dagstidningar, journalfilmer och nyhetssändningar inom Bauhaus' domäner följer megakorporationens riktlinjer. Kritik av Kurfurstarnas och adelns politiska agerande är förbjuden. Rapporteringen från krigszonerna redigeras hårt och endast större segrar rapporteras — allt annat anses ha negativ inverkan på hemmafrontens moral. Reportage om andra korporationers verk och planer är vanligtvis kritiska. Det finns en uppsjö av artiklar och nyhetssändningar om Bauhaus' ekonomiska triumfer och tidningar och program fylls av en mängd positivt hållna utsagor om lokala händelser. Berättelserna "av mänskligt intresse" är ofta utsökt presenterade, men Bauhaus' mediamaskins adelsmärke är dess skvaller om Ädlingarna, bulletinerna från hovet och glättiga berättelser om adeln och mediastjärnorna. Vana läsare kan också läsa sig till en hel del mellan raderna i de många veckotidningarna. Läser man att furstinna Sternberg setts i en redan tidigare använd galastass kan man anta att den Sternbergska förmögenheten är på upphällningen. Skulle Ludwig Romanov i en intervju säga sig önska en möjlighet att inom en snar framtid få visa sitt mod kan det tydas som att ett krig är nära förestående.

De två största tidningarna inom Bauhaussfären är *Heimburg Gazette* och *Volksburg Herald*. "Sanningen" och "Ljuset". De är båda typiska exempel på Bauhaustidningar: elegant producerade, underhållande och ytterst lojala Kurfurstarna.

På filmens område är Bauhaus en mycket liten aktör. Förutom de många inspirerande krigsfilmerna producerar man ytterst lite massunderhållning bortsett från några mycket populära historiska dramer. Man spelar dock in sofistikerat konstnärliga filmer som röner stor framgång bland solsystemets intellektuella kretsar — den mest framgångsrika grenen av Bauhaus' filmindustri torde dock vara Valmontfamiljens välkända serie erotiska filmer.

Bauhaus firar stora triumfer på högkulturens område. Detta är ett resultat av ett understödssystem som först och främst styrs av aristokratins smak, och av den medelklass som apar efter adeln. Bauhaus' teatrar, operor och gallerier är berömda och omtalade i solsystemets alla hörn. Korporationens författare anses tillhöra mänsklighetens främsta, och dess bild- och skulpturkonst hälsas överallt med största uppskattning.

TRANSPORT

«Glöm Bauhaus om du bara vill ta dig från A till B — men vill du färdas med stil har vi allt du behöver!»
—ur en annons för Fieldhausen Motors

Bauhaus är ledande inom transportindustrins samtliga fält. Dess lyxbilar är med all rätt berömda för sin prestanda och komfort. Flygindustrin står endast Capitols efter och får anses branschledande vad gäller tillverkandet av rymdfarkoster och större flygfordon som zeppelinare och luftslagskepp. Venus' stora floddeltan har tvingat Bauhaus att utveckla mänsklighetens till dags dato mest avancerade svävarfarkoster, från Dragonernas svävarstridsvagnar till de gigantiska svävarfärjor som stävar fram över Söderhavet.

MAT

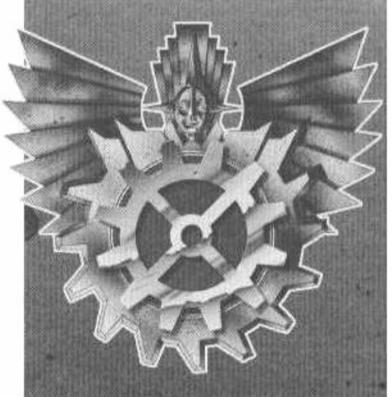
«En bra kock är som en konstnär, men av större värde eftersom han kan ge såväl din kropp som själ näring»
—Bauhausordspråk

Bauhaus är som väntat berömt för sin vinproduktion — Venus' bördiga jordar är som gjorda för vinodling. Dessa lämpar sig naturligtvis också för annat jordbruk, och korporationen är näst efter Capitol solsystemets främsta producent av födoämnen. Bauhausköket är en produkt av aristokratins förfinade smak och är känt för sina extravaganta såser och subtila kryddningar. Förvånande nog finns det dock endast få Bauhausrestauranger. Flertalet adelsfamiljer äter med eventuella gäster hemma, och låter sig väl smaka av rätter som tillagats av solsystemets bästa kockar. För den som vill pröva på Bauhausköket utan att vara inbjuden till någon av dessa middagar finns ett fåtal ytterst exklusiva restauranger, vanligtvis tillhörande något nybyggarägt hotell. Maten i dessa restauranger tillreds av kockar som ofta är lika välkända och excentriska som filmstjärnor och den som avnjuter deras verk bör ha djupa fickor, för det är inte billigt. Bauhaus' snabbmat består huvudsakligen av köttprodukter som korvar, som vanligtvis serveras med stora mängder av det billiga (och goda) öl som föredras av enklare nybyggare.

AFFÄRER

«När du söker det bästa, sök Bauhaus»
—Bauhausslogan

Bauhaus äger merparten av solsystemets mest luxuösa och dyra varuhus och köpcentra, och naturligtvis ser man till att dessa för ett komplett Bauhaussortiment. Jaeger's är kanske den mest kända varuhuskedjan, men det finns dussinet fler. I dessa köplustans tempel skyndar tjänstvilliga andar till för att tillfredsställa kundernas minsta önskningar — försåvitt de har pengar nog till köpet. Osnygga individer och sådana som bedöms att inte vara kreditvärdiga avvisas av diskreta bevakningsmän. De som visar sig ha pengar lånas kavaj och slips att bära under besöket i varuhuset.



abrupt slut, och tanken på detta gav Kruger en viss tillfredsställelse.

"Jag tror att vi alla kommer att sörja vidr nyheten om Nikolai Sternbergs tragiska bilolycka", sade Enzo Bernheim. Ljuset reflekterades plötsligen i hans glasögon och förvandlade hans ögon till ringar av eld. "Så ung och så begåvad — så fruktansvärt."

"Bilbomb. Imperialsponsrade terrorister", sade Romanov. Kruger såg fylld av förvåning och beundran på mannen — naturligtvis skulle han lyckas vända det hela till en militär fråga. "Jag är övertygad om att Sanningsministeriet ser till att allmänheten får tillgång till alla detaljer."

Kruger såg hur följderna av Romanovs yttrande sjönk in hos samtliga runt bordet. Imperialsponsrade terrorister — det skulle alltså bli krig. Det var sannerligen dags att straffa imperialinkräktarna. Han kanske inte skulle behöva tala med Romanov ändå, för Bauhaus skulle snart behöva alla sina vapenföra officerare. Till och med pojken Valmonte.

Saglielli såg sig om runt bordet, såg inga tecken till meningsskiljaktligheter och log sitt isande leende.

"Det ska bli, mina herrar", sade han.



DET ENDA RÄTTA

Julian Wroclaw väntade nervöst i sin fars arbetsrum med munnen full av fruktans och misslyckandets bittra smak. Han såg på rummets ekpaneler och målningarna av hans förfäder som från väggarna stirrade ned på honom. Deras ansikten tycktes visa en blandning av besvikelse, förakt och skam inför hans beteende. Det fanns inga undanflykter längre. Julian visste att han efter sina många snedsteg i det förgångna till sist hade begått det enda fel hans far inte kunde förlåta.

Balkongdörren öppnades och hans far steg in i rummet iförd sin fältuniform. Han hade inspekterat Wroclawvakten och hans silverglänsande dödskallehjälm som var tecknet på medlemskap i Silversvärdets Orden stirrade anklagande på Julian. Faderns hand lekte med fästet till hans hembyggardolk, som om han lekte med tanken på att dra den och stöta den i sin son. Det låg en air av återhållen vrede kring fadern, ett spänt sätt som inte ens den stora rustningen och den långa svarta manteln kunde dölja. Sakta knäppte fadern upp maskens knappar och drog av den, och vräkte så ned den på skrivbordet med en smäll. Ljudet påminde om ett pistolskott.

Julian genomfors av en ofrivillig rysning. Han gav sin far ett bedjande ögonkast och såg sedan snabbt bort. Fadern var blek i ansiktet, och hans svarta välansade skägg underströk bara blekheten. Hans ögon glittrande nästan som av vansinne — som någon av hans många och högt prisade jaktfalkars ögon lyste inför jakten.

NYA REGLER

ATT SKAPA EN BAUHAUSPERSON

Följ reglerna nedan när du skapar en Bauhausperson istället för de som beskrivs i *Grundreglerna*.

1 Slå fram din Socialnivå med 2T4+2.

2 Slå fram STY, FYS, SMI och INT genom att sex gånger slå 3T6. Bortse från de två sämsta resultaten och fördela de resterande som du tycker passar på de fyra grundegenskaperna.

3 Beräkna din PSY och PER genom att slå 2T4 och lägga din Socialnivå till resultatet.

4 Om du är Ädling (Socialnivå 8 eller högre) avgör du vilket hus du ska tillhöra och lägger eventuella modifikationer på dina grundegenskaper.

5 Beräkna nu dina Grundvärden.

5 Om du har PSY eller PER 15+ kan du nu välja att gå med i Brödraskapet istället för att fortsätta inom Bauhaus. Isåfall gäller härmed reglerna du hittar i *Brödraskapet*.

6 Slå tre gånger på tabellen uppväxthändelser Bauhaus.

7 Gör färdighetstillval i enlighet med din uppväxtutbildning.

8 Om du klarar kraven är du i åldern 14-15 Student (se avsnittet *Bauhausyrken*) utan att behöva slå för att komma in på utbildningen.

9 Om du klarar kraven är du i åldern 16-17 verksam inom det militära (se avsnittet *Bauhausyrken*) utan att behöva slå för detta.

10 Välj ett yrke du uppfyller kraven för, men tänk på att Bauhauspersoner bara kan välja bland de yrken som beskrivs i avsnittet *Bauhausyrken*. Om du i åldern 16-17 var verksam inom det militära behöver du inte slå för att påbörja ditt nya yrke, men annars kommer du inte undan INT/PER-slaget. När du väl har klarat det behöver du dock inte lyckas med det för var tvåårsperiod, utan först när du byter yrke.

11 Gör färdighetstillval och lägg på andra effekter som PER-modifikationer, åldrande, etc. Slå två gånger på tabellen särskilda händelser Bauhaus.

12 Slå i slutet av var tvåårsperiod för befordran. Se avsnittet «Social sabilitet, befordran och Socialnivå.»

13 Blir resultatet av slaget för befordran 1 är du arbetslös. Slå 1T10. Slår du högre än din Socialnivå är du dessutom Vanärad, och måste genast inleda din karriär som äventyrare. Slår du under din Socialnivå byter du bara yrke. Bommar du INT/PER-slaget kan du bli Student (eller, om du inte klarar kraven, Arbetare).

14 Repetera steg 11-13 till dess att du antingen beslutar dig för eller tvingas att ge dig ut som äventyrare.

SOCIALNIVÅ

«Vem DU är är mindre viktigt — vem du ÄR är intressant.»

—Bauhausordspråk

Inom Bauhaus är Socialnivån ALLT. Den avgör hur snabbt du utvecklas inom det yrke du valt, hur frisk och välmående du är och till och med hur självsäker du är. Bauhausädlingar är bland de stoltaste människor som finns, och med stoltheten följer framåtanda och karisma. Innan du skapar din rollperson bör du alltså slå fram dess Socialnivå. Resultatet avgör var på samhällsstegen du hamnar.

Bauhaus' unika sociala struktur gör att du slår fram din Socialnivå med 2T4+2 — korporationens socialtjänst skyddar medborgarna från total fattigdom.

2T4+2 SOCIALNIVÅ

4-6 Du är Ofrälse. Dina föräldrar hör till ett av de industriella län som ägs av adeln. Du lever under goda förhållande med solsystemets bästa sjukvård och socialtjänst. Du är stolt över att vara en liten kugge i Bauhaus' stora hjul.

7 Dina föräldrar är tjänstemän, och du förväntas följa i deras fotspår och ta ansvar för en mindre armé av arbetare. Du hoppas att så småningom kunna uppgå i adeln och vet att du kan lyckas om du bara anstränger dig och kan visa på framgångar.

8 Du tillhör en lågadlig familj som under flera generationer har tjänat Bauhaus, och du är väl medveten om att det är ditt öde att leda andra. Du skulle helst välja en militär bana, men det är möjligt att familjen istället behöver dina tjänster som industriledare.

9 Du tillhör en högadlig familj, en av Bauhaus' tio ekonomiska krafter och en familj med enorm

prestige och stort inflytande. Du står inför en strålande karriär inom valfritt område — om familjen godkänner och stödjer ditt val.

10 Du tillhör någon av de fyra kurfurstefamiljerna, Bauhausvärldens verkliga makthavare (slå 1T4 för att avgöra familj. 1=Romanov, 2=Richthausen, 3=Bernheim, 4=Saglielli). Du tillhör de stoltaste av de stolta och de högmodigaste av högmodiga — du vet att världens blickar riktas mot dig och att det värsta du kan göra är att dra vanära över familjenamnet.

Högre militära befattningar, en plats i korporationens regering eller Brödraskapet är vad du har att välja på. Du är förmodligen en av många kusiner eller avlägsna släktingar till den egentliga kurfursten, men med spelledarens tillåtelse kan du rollspela en person ur själva kärnfamiljen. Därmed hamnar du på den politiska scen där för korporationen och mänskligheten avgörande händelser utspelar sig.

NOT TILL SL.. Bauhaus är inte ett demokratiskt samhälle, och försöker inte heller låtsas vara det. Aristokratin har helt tveklöst de bästa förutsättningarna, och med tanke på detta vill du kanske leda en adlig kampanj. Låt i så fall spelarna slå 1T10. Resultatet 1-5 innebär att de tillhör en lågadlig familj (Socialnivå 8), 6-9 att de tillhör en högadlig familj (Socialnivå 9) och resultatet 10 att de tillhör någon av kurfurstefamiljerna (Socialnivå 10).

GRUNDEGENSKAPER

«Ett bauhausbarn är som ett block venusiansk granit: ett utmärkt material att arbeta med.»
—ur Dr. Glock's Handbok i barnuppfostran

Bauhaus förser sitt folk med den bästa hälsovård och föda som står att få. Megakorporationens program för genetisk förbättring har dessutom inneburit att folkstammen generation för generation har förbättrats.

- Bauhausrollpersoner får fram STY, FYS, SMI och INT genom att sex gånger slå 3T6. Bortse från de två sämsta resultaten och fördela de resterande som du tycker passar på de fyra grundegenskaperna.
- Inom Bauhaus är en persons självkänsla ofta direkt förknippad med hans eller hennes Socialnivå, och därför slås PSY och PER fram med 2T4+Socialnivå.
- Dessutom kan du fördela fria tillval motsvarande din Socialnivå på valfria grundegenskaper. Maximalt värde för grundegenskaperna (utom PSY och PER) är 20.
- Adliga rollpersoner bör tänka på att deras grundvärden kan höjas ytterligare beroende på vilken familj de tillhör. Se avsnittet om adeln för närmare detaljer.

Du kan växla poäng mellan grundegenskaper på vanligt sätt, dvs byta två poäng i en grundegenskap mot en poängs höjning av en annan. Du kan dock inte höja din Socialnivå med hjälp av PER- eller FYS-poäng.

ROLLPERSONER INOM BRÖDRASKAPET

«Ljuset vare tack för Bauhaus.»
—Kardinal Nathaniel Durand

Bauhaus är de trognas korporation. Det kommer fler aspiranter per capita från Bauhaus än från någon annan megakorporation — och du kan bli en av dessa. Om du så här långt kommen i framslagningen av din rollperson har PSY eller PER 15 eller mer kan du välja att gå med i Brödraskapet. I så fall bör du använda de regler för framslagning av rollperson och de uppväxthändelsetabell som finns i boken Brödraskapet, och berörs då inte av Bauhaus' särskilda regler för utbildning. Dina första levnadsår är naturligtvis fortfarande avgörande för hurdan du senare kommer att bli, så du bör se igenom exemplen på personlighetstyper som ges i den här boken för att få tips om hurdan din rollperson kommer att vara. Hädanefter är du dock knuten till och därför lojal mot Brödraskapet, något man inom Bauhaus tar som alldeles självklart.

UPPVÄXTFÄRDIGHETER

«Ett barn är oavsett sin bakgrund inte bättre än sin utbildning»
—Bauhausordspråk

Bauhaus lägger stor vikt vid utbildningen av sin arbetskraft. Redan från späd ålder förbereds medborgarna för sina livsuppgifter av solsystemets bästa skolväsende. Den utbildning som där ges är avsevärt mycket bättre än den i de övriga megakorporationernas sekundärskolor. Adelsbarnen har privata lärare och de mest intelligenta arbetarbarnen utbildas vid korporationens särskilda högskolor. Sammantaget innebär allt detta att du som Ofrälse i åldern fjorton till femton kan välja studentbakgrund och lägga dess färdigheter till dem du fått under din grundutbildning. Bara adliga ungdomar kan vid denna ålder läsa vid en militärhögskola, och att omedelbart efter utbildningen uppgå i officerskadern är ett av adelns många privilegier.

OBLIGATORISKA FÄRDIGHETER

«Det finns vissa grundläggande kunskaper som bör förmedlas till alla bauhausers. Det är dessa som gör dem till bauhausers — de och deras blod.»
—ur Dr. Glock's Handbok i barnuppfostran

Bauhaus påbörjar indoktrineringen av sina medborgare på ett tidigt stadium. Det är otänkbart att en medborgare skulle släppas ut i vuxenlivet utan en grundläggande kunskap om Bauhaussamhällets historia och bakgrund. Det är lika otänkbart att en adelsfamilj skulle släppa ut någon av de sina i världen utan en grundlig genomgång av adelns historia — och åtminstone en viss kännedom om hur man för sig. Adliga rollpersoner får färdighetstillval i både Kunskap om Bauhaus och Bauhausetikett motsvarande halva deras Socialnivå (avrunda uppåt).



"Du är en ynkrygg!" utropade han, och Julian ryggade tillbaka som inför ett piskrapp. "Du har dragit skam och vanära över din familj — vad har du att säga till ditt försvar?"

Julians tunga vägrade att röra sig, och det kändes som om den fyllde hela hans munhåla. Knäna skakade och var nära att ge vika, men han tvingade sig med en viljeansträngning att stå upprätt — så mycket stolthet hade han i alla fall kvar i kroppen.

"Jag stod ut med ditt drickande och ditt spelande och din smak för patrask. Jag stod ut med att du försummade din skolgång och jag stod ut med din bufflighet och lättja — allt det fick gå opåtalat, men det här... Det är oacceptabelt."

Julian såg ned i golvet. "Hur skulle hannågonsin kunna förstå", tänkte han. "Med vilken rätt dömer han mig? Han var ju inte där." Han hade ju inte sett de döda horderna komma marscherande över snön, han hade inte sett kamraterna stupa omkring sig en efter en, han hade inte sett den där enorme nefariten svinga sitt jättelika, glödande runsvärd. "Ingen som inte var där har rätt att döma mig", tänkte Julian.

"Du flydde!" Fadern spottade ut orden som om de hade varit giftiga och glodde på sin son med med blick bräddfylld av förakt. När han såg faderns blick önskade Julian att han hade kunnat vrida klockan tillbaka, att han än en gång hade fått stå ansikte mot ansikte med den där demonen

ALLMÄN VÄRNPLIKT

«Alla hembyggare vet att familjens heder går före allt annat, och alla hembyggare är beredda att strida — nej, att DÖ — för den storfamilj vi kallar Bauhaus.»
—hertig Sergio Saglielli

Samtliga fysiskt friska Bauhausmedborgare kallas vid sexton års ålder in för att göra värnplikt, där man under två år övas i vapenbruk och andra färdigheter som krävs för att effektivt kunna försvara korporationen. Den som vid sexton års ålder uppfyller kraven påbörjar automatiskt en militär karriär. Ofrälse rycker in som meniga, adliga som befäl. Gör dina färdighetstillval från passande bakgrunder, och bestäm dig vid arton års ålder för huruvida du vill pröva på ett annat yrke eller söka ära på det för Bauhaus typiska sättet — på slagfältet. Om du bestämmer dig för att fortsätta din militära bana behöver du inte slå något INT/PER-slag.



Om du inte uppfyller minimikraven får du frisedel, vilket innebär att du bedömts vara oförmögen till aktiv tjänst och därför inte heller får någon krigsplacering inom hemvärnet.

HEMVÄRNET. Även om du efter dina två års värnplikt lämnar det militära får du en krigsplacering inom det lokala hemvärnet. Du förväntas då delta i träning och utbildning vid åtminstone ett tillfälle i månaden, och en gång per år får du ledigt för repövning inom ramen för någon av Bauhaus' stora militärövningar.

Detta innebär att du oavsett vilket yrke du än valt alltid får ett extra färdighetstillval i Strid och Eldhandvapen. Den som har fått frisedel och därför inte deltar i repövningarna kan naturligtvis inte få dessa färdigheter.

ALLMÄN MOBILISERING. Under en allmän mobilisering kallas reservförband ofta ut i strid, och kallas du ut till aktiv tjänst ger du dig automatiskt in på en militär karriär som vanlig husar med din gamla grad. Slå inte för befordran. När krisen är över återvänder du till ditt civila yrke och din befattning inom det.

ETT JOBB FÖR LIVET

«En tusenkonstnär är inte framstående på något område.»
—Bauhausordspråk

Bauhaus är en ytterst stabil organisation. Det är dessutom en ytterst konservativ sådan — när man slagit in på en yrkesbana stannar man där. När du väl har slagit för att inleda en karriär behöver du alltså inte vid slutet av varje bakgrundsrepetition slå för att se om du behåller jobbet. Å andra sidan kan du inte byta yrke. I Bauhausledningens ögon är det rena idiotin att spendera stora summor pengar på att utbilda någon för att sedan inte dra nytta av dennes särskilda färdigheter.

SOCIAL STABILITET, BEFORDRAN OCH SOCIALNIVÅ

«Var sak på sin tid och sin plats.»
—gammalt Bauhaus-ordspråk.

Bauhaus' policy är att belöna framgång, men megakorporationens främsta rättesnöre är upprätthållande av ordning och stabilitet. Medborgarens Socialnivå avgörs av dennes klasstillhörighet vid födseln. Det är mycket svårt för en Ofrälse att förändra sin Socialnivå — och nästintill omöjligt för en adlig person, försåvitt denne inte drar vanära över familjenamnet. Detta innebär att Bauhauspersoner inte slår för förändring av Socialnivå, utan istället slår för befordran.

Inom samtliga Bauhausyrken finns befattningsgrader, och en Ofrälse strävar under hela sitt liv för att ta sig ytterligare ett pinnhål upp och därmed höja sin Socialnivå. Bauhaus' adel strävar naturligtvis också uppåt i graderna, men då för att öka sin familjs inflytande och makt.

Inom flertalet yrken börjar man sin anställning på 1:a graden. Undantag anges i beskrivningen av respektive yrke.

OFRÄLSE. Ofrälse slår för befordran med 1T10-5. Överstiger resultatet din nuvarande grad har du befordrats och din grad höjs ett steg. Till dess du når 7:e graden är det omodifierade resultatet 10 detsamma som ett lyckat slag, men när du nått 7:e graden kan bara ett adelsbrev befordra dig vidare.

Eftersom Bauhaus ständigt strävar efter att hjälpa fram särskilt dugliga personer har de mer intelligenta, drivna och handlingskraftiga personlighetstyperna störst möjlighet att klättra uppför karriärstegen. Om din INT, PSY eller PER är högre än 13 ökas ditt slag för befordran med +1 för var grundegenskap. Om en Ofrälses grad höjs så att den överstiger hans Socialnivå jämkas Socialnivå till att motsvara hans grad.

ADEL. Adliga rollpersoner måste också slå för befordran och hjälps då av sin familjs inflytande och kontakter. Befordran grundas inte bara på duglighet utan också på andra, mer subjektiva bedömningar som att exempelvis vara "rätt" personlighetstyp och att känna mäktiga personer. Adliga personer slår för befordran med 1T10-5, och får förutom eventuella bonusar för INT, PSY och PER +1 för vart poäng deras Socialnivå överstiger 7. "Grädde flyter", som ett gammalt Bauhausordspråk lyder. Det finns inte en levande själ som vill utsätta sig för obehaget att ha nekat en Romanov befordran — denne kommer förmodligen en dag likafullt att sitta på chefsnivå. Adliga personer kan inte befordras till en grad som överstiger deras Socialnivå, eftersom högadeln behåller samtliga topppositioner för sig själva. Det är en av anledningarna till att de är högadliga familjer.

Till och med adliga kan ha svårt att avancera till megakorporationens allra högsta nivåer, eftersom dessa vanligtvis reserveras för kurfurstefamiljernas medlemmar. Trots att du är av adlig börd kan du bara avancera till en grad som är högre än din Socialnivå med hjälp av ett befordringsslag med det omodifierade resultatet 10.

ARBETSLÖSA

«Den som saknar arbete saknar också livsmål.»
—Bauhausordspråk

Marknaden förändras, officerare kan tvingas avsluta sin aktiva tjänst, hela industrinäringar kan över en natt ha tjänat ut sin roll och du kan drabbas av detta på ett personligt plan. Om du när du slår för befordran får det omodifierade resultatet 1 har du blivit arbetslös och måste slå ett INT/PER-slag för att hitta ett nytt. Lyckas du inte skaffa ett nytt jobb omskolas du (slå dessutom för Vanära).

OMSKOLNING. Bauhaus tolererar inte tanken på improduktiva arbetare. Å andra sidan är man medveten om att marknaden ständigt förändras, att konkurrensen är stenhård och att hela industrigrenar kan föråldras över en natt. Eftersom man inte kan se någon förtjänst i att låta sitt folk lida eller sjunka ned i fattigdom omskolar man dem istället så att de kan fortsätta att vara produktiva. Om du förlorar ditt jobb och inte lyckas skaffa något nytt kan du därför välja att bli student, och blir det också automatiskt om du bara uppfyller minimikraven. Uppfyller du inte dessa krav blir du arbetare, men kan istället välja att bli pilgrim. Varje gång du börjar på en ny yrkesbana börjar du på 1:a graden (försåvitt du inte är adlig och har slagit dig på militäryrket).

PILGRIMER. Bauhaus är den korporation som är mest hängiven Brödraskapets läror — dess medborgare är fanatiskt trogna Kardinalens ord. Bauhausfolket ger ofta prov på denna starka tro genom att bli pilgrimer och besöka solsystemets samtliga stora Katedraler och många andra heliga platser för att ta del av predikan och bönestunder. Bauhaus låter samtliga medborgare som så önskar få två års obetald tjänstledighet för att ge sig ut på pilgrimsresa. Tjänsteldigheten kan tas ut när som helst, utom under allmän mobilisering. Du kan med andra ord när som helst välja att under en tvåårsperiod ge dig ut på pilgrimsresa, för att sedan återvända hem till ditt gamla jobb. Om du var arbetslös när du gav dig ut på pilgrimsresan kan du söka nytt jobb när du kommit tillbaka hem.

HÄLSO- OCH SJUKVÅRD

«Vad är det för slags barbarer som inte mäktar ta hand om sina gamla och sjuka?»
—hertig Karsten Karlstein, angående Capitol i ett tal inför Kartellen

Bauhaus förser sina medborgare med en förstklassig hälsovård, och ju högre upp i samhällslagren man kommer desto bättre blir den. Kosthållning och levnadsförhållanden under de första barnaåren har naturligtvis också med hälsoläget att göra. Bauhausrollpersoner får dra sin Socialnivå från sin ålder när det gäller att beräkna de NEGATIVA aspekterna av åldrandet: en adelsman på 34 år med Socialnivå 8 behandlas alltså som om han vore 26 år när det gäller åldrandets negativa effekter. De positiva effekterna, som höjd INT och PER, kan han naturligtvis avnjuta precis som alla andra.

VANÄRA

«Jag skulle hellre skjuta dig med pistolen jag ärvt av far än att låta dig dra vanära över familjen.»
—gammalt Bauhaustalesätt appropå barnafostran.

Vanära kan drabba dig som Bauhausmedborgare av en mängd orsaker. Dina fiender kan ha tvingat fram en ohållbar situation, du har kanske inte kunnat betala dina skulder eller betett dig på något för omvärlden oacceptabelt sätt. Värst av allt vore om du visat prov på feghet i strid — men när allt kommer omkring spelar anledningen ingen större roll. Det gör däremot resultatet.

Vanära är det värsta som kan drabba en Bauhausmedborgare, och flertalet skulle föredra döden. Den vanärade kastas ut från korporationens gemenskap, och samtliga familjemedlemmar, vänner och bekanta drar sig undan den vanärade till dess denne har rentvått sitt namn. Har du vanärats är du inte längre välkommen på ditt gamla stamställe, och inte ens folk som kämpat sida vid sida med dig under tio år kommer att tala med dig. I hemlighet tycker de kanske synd om dig, men som äkta Bauhausers skulle de aldrig visa det.

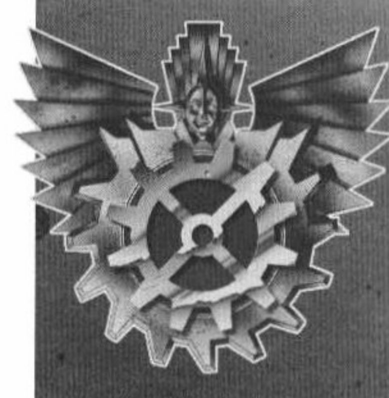
Slå om igen om du förlorar arbetet. Om resultatet överstiger din Socialnivå har du vanärats. Det är mycket lättare att drabbas av Vanära om man tillhör en lägre samhällsklass, eftersom Bauhaus' adliga chefer snarare lägger skulden för någon katastrofal satsning på en framfusig Ofrälse än någon av sina egna. Om resultatet av tärningsslaget blir 10 har du vanärats oavsett din Socialnivå — till och med en kurfurstes son kan drabbas av vanära.

När du vanärats kommer alla dina bekanta från arbetet och eventuella ordensällskap att undvika dig, och du måste genast påbörja din karriär som äventyrare. Din familj och korporation förskjuter dig och du står utan ett nickel på fickan — sänk din Socialnivå till 1. Om du vanärats på ett tidigt stadium i din karriär, exempelvis under uppväxten eller under dina första två bakgrundsrepetitioner, kan en vänlig spelledare låta dig fortsätta framslagningen av din rollperson med hjälp av *Grundreglerna*. Använd i så fall *Grundreglernas* tabell för särskilda händelser, och inte tabellen i den här boken.

ADELSBREV

«Att av sina överordnade antas som like är den största ära man kan vederfaras.»
—Bauhausordspråk

För en Ofrälse är ett adelsbrev det slutgiltiga tecknet på att han eller hon har lyckats. Bauhaus



— och att han hade stannat och kämpat. Men det var lönlöst att önska sådana saker, och ögonblicket var sedan länge borta. Han hade i prövningens stund visat sig vara en fegling.

Fadern såg honom än en gång i ögonen, skakade på huvudet och knäppte sakta upp knappen i hölstret. Julian ryckte till. "Han tänker väl inte döda mig", tänkte han "inte sin egen son." När han såg sonen rycka till förvreds faderns hånfulla leende till en hatisk grimas. Han lade pistolen på bordet bredvid sin dödskallemask.

"Gör nu det enda rätta för en gångs skull i ditt liv", sade han sammanbitet, vände sig om och återvände ut på balkongen. Julian steg fram till bordet, väl medveten om vad fadern menade. Han lyfte pistolen och vägde den sakta i handen — den kändes tung som döden. Vad skulle han annars göra? Han hade ingenstans att ta vägen. Hans far hade berövat honom arvsätten och hans före detta vänner och bröder i officerskåren talade inte längre med honom. Om han gjorde det enda rätta skulle han ges en hjältes begravning och utradera familjens skamfläck med ett enda skott — om han inte gjorde det skulle han tvingas framsläpa resten av sitt liv som en namnlös nolla. Utan vänner och föraktad av alla skulle han tvingas tigga sig fram i det rikaste samhället i mänsklighetens historia. Inte ens Trälarna skulle tala med honom. De skulle känna igen hans adliga accent och förstå att han var en fallen man.



Sakta satte han pistolen mot tinningen. Det fanns inget val, ingen undanflykt. Hans hand skakade där han försökte krama av skottet — men han kunde inte. Han ville leva nu, precis som den där gången i Novakursk.

Han kastade ifrån sig pistolen som om den hade varit en giftorm, vände sig om och sprang som om nefariten än en gång hade varit honom i hälarna. Han lämnade sin fars arbetsrum, sin fars hus, och sprang nedför gatan utan en enda vän i megastaden. Han insåg nu att han var helt fri från allt vad heder hette, för feg för att ens ta sitt eget liv.

har fått upp ögonen för din duglighet och gett dig möjlighet att grunda en ätt eller till och med gifta in dig i en redan existerande adelssläkt.

Adelsbrev kan bara beviljas av kurfursterådet. För att kunna få ett adelsbrev måste du stödjas av en adelsman som inför rådet pläderar för din sak, och för att nå dithän måste du naturligtvis ha utmärkt dig på något särskilt sätt. Ibland kan en adelsman plädera för någon vars familj under generationer har varit pålitliga vasaller. Detta är alltid en hjälp på vägen, men är ingen garant för att ett adelsbrev verkligen ska beviljas.

Adelsbrev kan beviljas som en följd av en Särskild händelse, eller som belöning för särskilt väl utförda uppdrag och/eller plikter. Vetenskapsmannen som gjort en större upptäckt, officeren som utfört ett enastående hjältedåd och ekonomer som tredubblat sitt företags vinster är sådana som i det förgångna har beviljats adelsbrev. När du nått 7:e graden fortsätter du att som vanligt slå för befordran, men om du nu utan modifikationer får resultatet 10 har du en chans, en liten chans, att beviljas ett adelsbrev. Slå 1T10 igen. Blir resultatet 8 eller mer har man fått upp ögonen för din duglighet, och du kommer att upphöjas till adlig under en stor ceremoni i Katedralen i Heimburg.

När du väl beviljats ditt adelsbrev kommer du dessutom att föräras en domän. Som belöning för din lojalitet skänker korporationen dig ett gods och/eller en industriell förläning. Detta är inte riktigt så generöst som det kan låta, eftersom godset helt enkelt kommer att bestå av ett större område orörd djungel — du måste ge dig ut med en grupp nybyggare, röja ny mark och bygga ditt gods från grunden. Beviljas du en industriell förläning får du ett mindre, olönsamt dotterföretag vars produkter inte håller Bauhaus' standard. Din uppgift blir då att se till att företaget kan producera varor som är värdiga att förses med Bauhaus' kugghjul. I båda dessa fall har du återstoden av ditt liv på dig att lyckas med uppgiften, och om du lyckas går din domän i arv till dina barn. Misslyckas du dör din titel med dig och dina barn sjunker tillbaka ned i Ofrälsets ansiktslösa massa.

HEDERSTITLAR

«Militärtjänsten är inte den ENDA vägen till ära i korporationens tjänst.»

—från den not som bifogas samtliga frisedlar

Inom Bauhaus anses militära grader särskilt prestigefyllda, men man är samtidigt väl medveten om att det inte bara är soldater som gör korporationen mäktig och framgångsrik. Administratörerna i företagens ledningsgrupper, vetenskapsmännen som konstruerar nya vapen och magistraterna som bekämpar korruptionen har också sin del i den helhet som är Bauhaus. Civilister som når 6:e graden beviljas en militär hederstitel av motsvararande grad — en civilist som nått 7:e graden beviljas därmed överstes hederstitel. Den som når 9:e graden blir marskalk (men får dock ingen uniform eller gradbeteckningar).

KÄTTARE

«Till och med vid mänsklighetens renaste bröst närs en huggorm.»

—Kardinal Nathaniel Durand

Om du är verksam som kättare inom Bauhaus har du verkligen valt en svår väg. Bauhaus har drabbats hårdast av den Mörka Legionens framfart, och man är därför ytterst vaksam mot minsta tecken på närvaro av mörker. Samtliga Bauhausmedborgare måste med intervaller om två år genomgå läkarundersökning och få sitt hälsointyg stämplat av diplomerad läkare. Det skenbara skälet till läkarbesöket är att visa att man fortfarande är frisk nog för militärtjänst, men ett andra syfte är att avslöja eventuellt mörkerinflytande. Det finns naturligtvis en mängd olika sätt att undgå upptäckt: mindre nogräknade läkare kan mutas, journaler kan förfalskas etc. Trots mutkolvarna innebär dock systemet med hälsokontroller en avsevärt försvårande faktor i Bauhauskättarens liv. Är du Kättare ska du vid varje tvåårsperiods slut slå 1T20. Risken för Upptäckt beräknas på samma sätt som i de andra korporationerna, men Bauhaus' outtröttliga vaksamhet ökar denna risk med +2. Har du drabbats av stigma upptäcks du automatiskt — inte ens den mest korrupta läkare skulle hjälpa dig undan upptäckt ens för all världens pengar. Det behöver knappast påpekas att du förutom de straff som åläggs en upptäckt Kättare dessutom drabbas av Vanära.

Fördelen med att vara Kättare är att dina Bröder-i-Mörkret gör vad de kan för att hjälpa dig att avancera inom korporationen: deras onda inflytande ger dig +1 på alla slag för befordran. Många Ofrälse går i fällan att se Apostlakulterna som ett lätt sätt att avancera inom sina företag.

TRO- OCH HULDHETSED

«Och jag ska aldrig svikta i min lojalitet till Bauhaus och Kardinalens ord.»

—ur Tro- och huldhetseden

Samtliga Bauhausädlingar måste vid sexton års ålder besöka sin Katedral och där svära en tro- och huldhetsed till Kardinalen och Bauhaus. Under den föregående dagen undersöker man om ynglingen uppvisar några stigma, och natten innan edsvärandet bevistar ynglingen nattmässan. Tro- och huldhetseden svärs i närvaro av en högt upsatt medlem av Brödraskapet som besitter Konsten. En ung Kättare avslöjas om han eller hon slår 10 eller lägre med 1T20.

En Ofrälse som bevärdigats med ett adelsbrev måste svära tro- och huldhetseden när han eller hon upphöjs till sin nya rang.

Eden måste dessutom förnyas när man går med i vissa organisationer som exempelvis Tempelriddarna, och risken för Upptäckt är då lika stor som ovan nämnts.

Bauhaus skulle helst se att samtliga anställda fick svära denna ed, men på grund av det stora antalet medborgare är detta helt enkelt inte möjligt att genomföra. Tro- och huldhetseden är dock en av anledningarna till att Bauhaus är den megakorporation som står Brödraskapet närmast. Det är också den som gör att Kardinalen ser Bauhausädlingarna som sina mest pålitliga män.

BAUHAUS YRKEN

«Jag bryr mig inte om vilka yrken mina barn finner sig kallade att verka inom, men de SKA verka inom dessa för Bauhaus!»

—hertig Demetrius Dante

Istället för att slå sig på de yrken som beskrivs i *Grundreglerna* bör Bauhausrollpersoner inleda karriärer inom de yrken som anges nedan. Med var yrkesbeskrivning följer den rangskala som är så viktig inom Bauhaus.

BONUSFÄRDIGHETER OCH FÖRDELAR

Vissa yrken inom Bauhaus medför fördelar i form av antingen BONUSFÄRDIGHETER eller FÖRDELAR.

BONUSFÄRDIGHETER. Bonusfärdigheter är färdigheter du får förutom dem du köper med dina färdighetstillval. Bonusfärdigheterna representerar de särskilda intensivutbildningar som ges av olika organisationer, och du behöver alltså inte göra av med några färdighetstillval för att få dessa bonusfärdigheter. I yrkesbeskrivningarna anges vilka bonusfärdigheter du får om du väljer ett visst yrke. För varje tvåårsperiod inom ett yrke få du ett tillval i vart och ett av yrkets bonusfärdigheter, men du kan också lägga dina egna färdighetstillval på färdigheterna i fråga.

Om ett expertisområde anges som bonusfärdighet kan du lägga ditt bonustillval på valfri färdighet inom detta expertisområde. För var bakgrundsrepetition kan du alltså välja en ny färdighet att lägga bonustillvalet på.

FÖRDELAR. Fördelar som medföljer ett yrke kan vara kontakter med vissa organisationer, ökningar av grundegenskapers värden eller bonus på vissa färdigheter.

MILITÄR/POLIS

Flertalet Bauhausungdomar drömmer om den ryktbarhet och ära som medföljer en karriär inom de väpnade styrkorna. Militäryrket är fort-

MILITÄR/POLIS

KRAV

ARMÉ OCH FLOTTA: STY 9, SMI 9, FYS 9.
SPECIALSTYRKOR: VARIERAR
LUFTFLOTTA: STY 9, FYS 9, SMI 11.

	SOLDAT	OFFICER	SPEC. STYRKE-SOLDAT	SPEC. STYRKE-OFFICER
STRID	1	1	2	2
ELDHANDVAPEN	2	2	2	2
KOMMUNIKATION	—	1	—	1
RÖRELSE	1	1	1	1
TEKNIK	1	1	1	1
FRIA	1	1	2	2
PER MOD	+2	+1	+2	+1

GRADER

	ARMÉN	LUFTFLOTTAN	FLOTTAN
1	MENIG	MENIG	2 KLASSENS SJÖMAN
2	KORPRAL	FURIR	1 KLASSENS SJÖMAN
3	FURIR	ÖVERFURIR	FURIR
4	LÖJTNANT	FÄNRIK	HÖGBÅTSMAN
5	KAPTEN	LÖJTNANT	LÖJTNANT
6	MAJOR	KAPTEN	ÖRLOGS-KAPTEN
7	ÖVERSTE	MAJOR	KOMMENDÖR
8	GENERAL	ÖVERSTE	KONTER-AMIRAL
9	BRIGADGENERAL	GENERAL	AMIRAL
10	FÄLTMARSKALK	FLYGMARSKALK	STORAMIRAL



RÄTTVISA ÄR SKIPAD

"Redo, Borg?"
"Redo, ers excellens."

På andra sidan ridån hördes publikens jubel när Giraud steg upp i talarstolen. Wolfgang Preiss log sorgset. Efter fem år var han fortfarande "ers excellens". Det skulle han alltid förbli. Fastän de under fem år jagat ogärningsmän genom Heimburgs samtliga syndens nästen, fastän de hade räddat varandras liv dussintals gånger fanns det fortfarande en osynlig mur mellan dem. Han såg helst Borg som sin vän, men muren fanns där lika fullt. Han ryckte på axlarna — vad hade han väntat sig? De var hembyggare och han var av adlig börd, Borg en Ofrälse.

Han iakttog försiktigt sin store livvakt. Borgs ansikte var uttryckslöst, men hans käkmuskler spändes oupphörligt — det här jobbet gjorde till och med den annars så lugne Borg nervös.

Han hörde Giraud tala. Mannen hade en kraftig röst med en övertygande klang, en äkta talares röst. De Hedervärda Skrivarnas Loge applåderade hans mest övertygande argument för fortsatt industriell expansion på Mars.

"Du gillar visst inte det här, Borg?"

"Nej, ers excellens. Giraud har många kontakter högt upp, och hans familj kommer inte alls att gilla det du tänker göra."

Preiss rörde vid sin ceremoniella yxas klinga. "Ingen man, ingen kvinna, inget barn står över lagen, Borg", sade han med låg men stadig röst.

"Nej, ers excellens, men det

farande den mest respekterade banan inom Bauhaus, och är de flesta unga ädlingars förstahandsval. Ädlingar inleder sin karriär inom det militära på 4:e graden , Ofrälse på 1:a graden. En Ofrälse som når 5:e graden sänds till militärhögskola på två år och ges därefter en officersbefattning. Du behöver inte slå för detta — det bara händer.

BLEU, Bauhaus polisstyrka, använder sig av samma titlar, grader och bonusfärdigheter som arméns husarer (det gör även Bosättare).

BONUSFÄRDIGHETER.
SOLDAT: HUSAR: Gevär;
DRAGON: Markfordon, Mekanik;
FLOTTAN: Sjökunnighet;
LUFTFLOTTAN: Flygfarkoster eller Rymdskepp eller Rymdnavigering
OFFICER: HUSAR: Militär taktik mindre förband, Pistol;
DRAGON: Markfordon, Militär taktik mindre förband;
FLOTTAN: Sjökunnighet, Pistol;
LUFTFLOTTAN: Flygfarkoster eller Rymdskepp eller Rymdnavigering
SPECIALSTYRKESOLDAT: Varierar
SPECIALSTYRKEOFFICER: Varierar

ADMINISTRATÖR

ADMINISTRATÖR

	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	—	—	—
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	2	3	4
RÖRELSE	1	1	1
TEKNIK	1	1	1
FRIA	2	2	3
PER MOD	−1	0	+1

Det är Administratörerna som sköter Bauhaus' affärsimperium. Somliga har direkt överinseende över företagsmaskineriet, andra arbetar inom de mäktiga Ministerier som handhar megakorporationens politiska arbete. Oavsett var du är verksam förväntas du outtröttligt arbeta för att Bauhausimperiets väldiga maskineri ska löpa väloljat och friktionsfritt.

Administratörer av 1-3:e graden kallas INTENDENTER och ansvarar för driften av mindre företag och departement.

Adminstratörer av 4-5:e graden kallas DIREKTÖRER och har större ansvarsområden — upp till hela industrigrenar eller mäktiga departement.

Administratörer av 6:e graden och däröver kallas ADMINISTRATÖRER och har att fatta beslut som rör megakorporationen i sin helhet.

STUDENT

Studenter är sådana som utbildar sig inför inträdandet i yrkeslivet eller som omskolar sig till ett nytt yrke, och det är som Studenter Bauhausmedborgarna erövrar sina älskade Kompetensbevis. Som Student slår man inte slag för befordran.

STUDENT

KRAV

INT 7. MILITÄRHÖGSKOLA TILLGÄNGLIG ENDAST FÖR DEM MED SOCIALNIVÅ 8+ ELLER DE SOM ARBETAT SIG UPP I GRADERNA.

	MILITÄR	MEDIA	HANDELS	TEKNISK
STRID	1	—	—	—
ELDHANDVAPEN	1	—	—	—
KOMMUNIKATION	—	2	2	—
RÖRELSE	1	1	—	—
TEKNIK	—	—	1	3
FRIA	2	2	2	2
PER MOD	0	0	0	0

VETENSKAPSMAN

Bauhaus' vetenskapsmän ansvarar för forskning och utveckling av i första hand nya vapen och tekniker för industriell produktion, och åtnjuter därför en särskilt priviligierad position. Inom Bauhaus hyser man en stor vördnad för bildning och respekterar därför sina vetenskapsmän.

Vetenskapsmän av 1-3:e graden arbetar i de forskningslaboratorier som leds av vetenskapsmän av 4. och 5:e graden . Vetenskapsmän av 6:e graden och däröver ansvarar för de enorma utvecklingsanslag och påkostade forskningsprojekt som Bauhaus är så förtjust i. Alla vetenskapsmän tituleras « Doktor» . Vetenskapsmän av 4. och 5:e graden lägger sin hederstitel till doktorstiteln. Vetenskapsmän av 6:e graden och däröver tituleras « Professor» och lägger även de sin hederstitel till professorstiteln.

VETENSKAPSMAN

	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	—	—	—
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	—	1	2
RÖRELSE	—	—	—
TEKNIK	3	4	3
FRIA	2	2	3
PER MOD	−1	0	+1

finns olika sätt att lösa ett problem på. Vi kan arrestera Giraud och avrätta honom på ministeriet eller ge honom en chans att dö med hedern i behåll."

Preiss fylldes av en plötsligt uppblossande vrede, en vrede som ökades än mer av Girauds hycklande ord från talarstolen. "Antoine Giraud har ingen heder, Borg. Han är en förrädare eller ännu värre, han har sålt Bauhaus' hemligheter till fienden. Han är en skamfläck på sin ätts vapensköld och för sin korporation, och jag tänker inte visa honom minsta nåd."

"Jag förstår, Bödel Preiss, men..."

Wolgang kastade en snabb blick på Borg som höll sin stora Deathlockdrum i ett avslappnat men säkert grepp i sina jättelika händer medan han med bekymrad blick stirrade rakt framför sig.

"Men vad, Borg? Du tilltalar mig bara med min rang när du vill påpeka att jag begått ett fel."

Borg stod tyst för ett ögonblick. "Jag tror att det här kan bli slutet, ers excellens."

Preiss log bistert. Han förstod genast vad Borg menade. I fem år nu hade de kommit allt närmare den yttersta gränsen, och till och med hans bödelskollegor tyckte att Preiss var galen i sin fullständiga hängivenhet till rättvisan. Han hade inte låtit någon, oavsett hur mäktig eller adlig denne än hade varit, komma undan utan hade alltid gjort sin plikt. Och nu höll de på att närma sig slutet — Giraud tillhörde en högadlig familj och var en avlägsen kusin till hertigen Giraud, och han var

MAGISTRAT

Du är en Magistrat, en av de hårda men rättvisa personer som ser till att lagen efterlevs inom Bauhaus' domäner. Till skillnad från andra korporationer använder man sig vid rättegångar inom Bauhaus inte av någon jury. Justitieministeriet utbildar i stället särskilda undersökande åklagare/poliser, Magistrater, som tjänar som domare, jury och i förekommande fall som bödlar. Magistraterna har fullständiga befogenheter vad gäller att kalla och korsförhöra folk och att döma dem på ort och ställe. Högre uppsatta Magistrater leder ofta särskilda utredargrupper med uppgift att undersöka misstänkta fall av korruption, kätteri och förräderi. Magistraterna är mycket populära bland vanligt folk, men lika hatade bland kriminella och kättare — detta är också en av anledningarna till att de utbildats för strid och ofta omges av livvakter. När en Magistrat dömt någon till döden måste han eller hon själv utmäta straffet, så det är inte ett jobb för blödiga.

MAGISTRAT

MINIMIKRAV

INT 13, FYS 9, SMI 9, PER 11.

	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	1	1	2
ELDHANDVAPEN	1	1	2
KOMMUNIKATION	2	2	2
RÖRELSE	1	1	1
TEKNIK	—	—	—
FRIA	2	2	3
PER MOD	0	+1	+2

Magistrater av 1-3:e graden sysslar mest med lokala brottslingar. Magistrater av 4-5:e graden tituleras Åklagare och kan skickas ut på uppdrag var som helst inom Bauhaus' domäner. Magistrater av 6:e graden och däröver tituleras Bödlar och arbetar endast med fall av korruption, förräderi och kätteri på samhällets allra högsta nivå.

Magistrater krigsplaceras inte inom hemvärnet.

BONUSFÄRDIGHETER. BAUHAUSJURIDIK: en specialfärdighet som bara är tillgänglig för Magistrater. Färdigheten innebär kunskap om Bauhaus' hela komplicerade nätverk av lagar och förordningar, såväl inom Frälsets som Ofrälsets Lagrätt.

DIPLOMAT

Du tillhör Bauhaus diplomatkår, och har till uppgift att representera Bauhaus inför de övriga megakorporationerna, att förhandla fram handels- och fredsavtal och bevaka Bauhaus' rättigheter.

Diplomater av 1-3:e graden tituleras rätt och slätt Diplomater och tjänstgör vid Bauhaus' ambassader där de inhämtar information och leder ambassadtjänstemännens arbete.

Diplomater av 4-5:e graden tituleras Atachéer och har till uppgift att samordna sina underordnades arbete samt att leda mindre beskickningar.

Diplomater av 6 graden och däröver tituleras Konsuler och leder arbetet inom hela ambassader i större megastäder.

Diplomater av 8. graden är Ambassadörer, och representerar megakorporationen Bauhaus i de övriga korporationernas huvudstäder och inom Kartellen. De har fullständiga fullmakter att förhandla fram avtal, överenskommelser om eldupphör etc., samt att framföra Kurfurstarnas budskap till motståndarmakternas ledare.

FÖRDELAR. Du åtnjuter iplomatisk immunitet. Enligt Kartellfördragets moment 23 kan du inte häktas, gripas, åtalas eller dömas av någon annan megakorporation än din egen. Du har rätt att röra dig utan hinder i de områden som tillhör parter som signerat fördraget (undantaget definierade säkerhetsområden, se moment 649). Detta innebär att du inte på något lagligt sätt kan skadas eller tas i förvar av någon annan myndighet än Bauhaus — oavsett vilket slags brott du än har begått. De du har förgripit dig mot kan å andra sidan begära att Bauhaus löser dig från din immunitet, och naturligtvis händer det att olagligheter eller misstag begås. Det dör folk hela tiden. Imperial är ökänt för "terroristattacker" mot Diplomater som missbrukar sitt privilegium. Som tjänstgörande förväntas du INTE bära vapen (men vem har befogenhet att kontrollera hur det står till med den saken...?).

DIPLOMAT

MINIMIKRAV

INT 11, PER 11.

	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	1	1	1
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	3	4	5
RÖRELSE	—	—	—
TEKNIK	1	1	1
FRIA	2	2	2
PER MOD	0	+1	+2



genom giftermål släkt med Fieldhausen. Genom att avslöja honom offentligt skulle Preiss skaffa sig fiender inom två mycket mäktiga adliga ätter, och det kunde mycket väl innebära slutet såväl för Giraud som för Preiss själv. "Det får bli som det vill med det", tänkte han. Han hade försvurit sitt liv åt rättvisan sedan den fruktansvärda dag han hade sett sin lillasyster sprängas i luften av anarkister. Ljuset skulle döma honom till sist.

"Ingen annan vet om det här, Borg. Det här har varit en hemlig utredning, bara du och jag — jag har inte ens rapporterat till ministern. Jag var inte säker."

Borg såg chockad ut. Det här var helt emot standardförfarandet. "Ni kan inte ha..."

"Jag är en Bödel, Borg, jag har befogenhet att utreda alla hot mot den allmänna säkerheten. Jag behöver inte någon annans godkännande."

"Men..."

"Jag försöker tala om för dig att du kan dra dig ur, Borg. Jag kan sköta det här själv."

Borg såg för ett kort ögonblick bekymrad, men log sedan brett. "Jag är er livvakt, ers excellens. Mitt huvud skulle sitta löst om något hände er."

De steg ut på scenen just som Giraud avslutade sitt tal med orden "...det, mina herrar, är anledningen till att Giraud Aerospace bygger en ny fabrik i San Dorado."

Publiken tystnade när de såg Preiss' svarta mantel och ceremoniella dödskallemask. Giraud vände sig om mot honom, och ett skräckslaget



uttryck for snabbt över hans ansikte. Han famlade efter sidovapnets hölster. Preiss höjde sin Punisher.

"Antoine Giraud, jag är Bödel Wolfgang Preiss, och jag anklagar er..."

Girauds fingrar grep om pistolkolven.

"...för brott mot staten. Brottet är förräderi."

Någon i publiken skrek och plötsligen stod Giraud med pistolen riktad mot den orörlige Preiss. I ögonvrån såg denne hur Borg satte fart för att hinna in mellan honom och kulan.

"Domen är döden." Preiss kramade Punisherns avtryckare. Girauds hjärna spreds över podiet.

"Rättvisa är skipad", sade Bödeln med låg röst. Publiken stod tyst. Borg bugade sig ironiskt.

ARBETARE

MINIMIKRAV

INGA.

STRID	—
ELDHANDVAPEN	—
KOMMUNIKATION	2
RÖRELSE	1
TEKNIK	2
FRIA	2
PER MOD	0

ARBETARE

Du tillhör den yrkesskickliga kader av arbetare som myllrar omkring i Bauhaus' fabriker, stålverk och skeppsvarv. Du har ett fast och tryggt jobb, tillgång till utmärkt hälso- och sjukvård och så bra betalt som en person i din position någonsin kan önska sig. Men mer än så blir det aldrig — som Arbetare kan du inte befordras högre än till 3:e graden, där du kallas förman.

ENTERTAINER

Du arbetar som skådespelare, sångare, dansare, modell eller liknande inom Bauhaus' mediaindustri. Din grad är inte en grad i egentlig mening utan mer ett mått på din populäritet. Entertainers av 1:a graden är okända, 2-3:e graden på uppåtgående och 4-5:e graden välkända inom någon megastad. Entertainers av 6:e graden är storartister som syns i storfilmer, har sjusiffriga skivkontrakt eller motsvarande. Entertainers av 7:e graden är Stjärnor i Bauhaus' samtliga domäner och bortom dem, och skrikande beundrare och autografjägare följer dem vart de än går. Som Entertainer beviljas du inte någon hederstitel annat än under allmän mobilisering, då du beviljas en titel under tiden du uppträder för soldaterna vid fronten.

ENTERTAINER

MINIMIKRAV

PER 11.

	SAMTLIGA GRADER
STRID	1
ELDHANDVAPEN	—
KOMMUNIKATION	3
RÖRELSE	2
TEKNIK	—
FRIA	3
PER MOD	+1

JOURNALIST

Du är verksam inom som undersökande journalist för någon tidning eller radiostation. Du har till uppgift att leverera nyheter till den stora massan, att nosa fram fakta, avslöja korruption och informera allmänheten (allt naturligtvis i enlighet med Sanningsministeriets riktlinjer).

Journalister av 1-3:e graden svarar för intervjuer, insamlande av fakta med mera.

Journalister av 4-5:e graden är redaktörer med en reporterstab som täcker in redaktionens specialområde, vare sig detta är politik, kändisskvaller, kriminaljournalistik eller ekonomi.

Journalister av 6:e graden och däröver är ansvariga utgivare och leder hela tidningars eller radiostationers arbete.

JOURNALIST

MINIMIKRAV

INT 9, PER 9.

	1-3:e graden	4-5:e graden	6:e graden+
STRID	—	—	—
ELDHANDVAPEN	—	—	—
KOMMUNIKATION	3	4	5
RÖRELSE	2	1	1
TEKNIK	1	2	3
FRIA	2	2	3
PER MOD	0	+1	+1

PILGRIM

Det är ganska vanligt förekommande att ädlingar och rika Ofrälse tar två års tjänstledighet för att ge sig ut på en pilgrimsresa till de åtta Katedralerna och många andra heliga platser. Du kan bli Pilgrim när som helst, utom under allmän mobilisering, och när de två åren har gått kan du återvända till ditt tidigare arbete. Vissa ordenssällskap tar som nya medlemmar bara in personer som har gjort en pilgrimsresa och därmed visat prov på sin tro.

Under pilgrimsresan utgår du ur hemvärnet och gör inte några slag för befordran.

FÖRDELAR. Dina överordnade imponeras av din hängivenhet. Lägg +1 till alla framtida slag för befordran.

PILGRIM

MINIMIKRAV

SOCIALNIVÅ 5+.

STRID	—
ELDHANDVAPEN	—
KOMMUNIKATION	2
RÖRELSE	1
TEKNIK	—
FRIA	3
PER MODIFIER	+1

BOSÄTTARE

Bosättare sänds ut för att muta in nya territorier för Bauhaus' räkning. De anförs vanligtvis av en ädling som just beviljats sitt adelsbrev och vill ta sin nya domän i besittning. Bosättare är frivilliga, oftast unga människor som söker sig utanför de civiliserade områdenas trygga liv i jakt på äventyr och rikedomar — de nya territorierna ger dem möjligheter till befordran de aldrig skulle få inom ett vanligt yrke. En Bosättare måste röja ny mark i djungeln, bygga hus och strida för att skydda området mot inkräktare av alla de slag, och måste därför vara något av en tusenkonstnär.

Adliga Bosättare måste ha ledaregenskaper och förmåga att klara alla slags oförutsedda situationer. Vem som helst kan bli Bosättare, men bara den som just beviljats ett adelsbrev eller en medlem av en gammal familj som vill muta in nya områden kan bli ledare. Bosättargrupperna fungerar inbördes som paramilitära enheter och använder sig av samma befattningar och titlar som den reguljära armén. Bosättare tillhör inte hemvärnet och mobiliseras inte under allmän mobilisering.

FÖRDELAR. I de vilda och laglösa territorierna bryts gamla sociala mönster ned. En eventuell befordran ligger helt i Bosättarledarens händer, och denne belönar vanligtvis bara de bästa och mest kompetenta. Bosättare slår därför sina slag för befordran med 1T10 i stället för 1T10-5. Bosättarledare slår inte för befordran, eftersom deras ord är Lag.

BOSÄTTARE

MINIMIKRAV

Samtliga grundegenskaper 9+.

	1-3:e graden	4-6:e graden	LEDARE
STRID	1	1	1
ELDHANDVAPEN	2	1	2
KOMMUNIKATION	1	2	2
RÖRELSE	2	2	2
TEKNIK	2	2	2
FRIA	2	2	3
PER MOD	+1	+1	+2

TEMPELRIDDARE

Tempelriddare tillhör de militära ordenssällskapen och är enormt hängivna och lojala Bauhaus och Kardinalen. Det finns många tempelriddarordnar och medan somliga står direkt under Krigsministeriets befäl kontrolleras andra av andra ministerier. Ett fåtal är stater inom staten. De mest hängivna av dessa ordnar kan till och med beviljas utbildning inom någon av Konsterna, en ära som vanligtvis endast tillkommer Brödraskapets medlemmar.

TEMPELRIDDARE

MINIMIKRAV

Varierar mellan de olika sällskapen. Tempelriddare måste ha gjort minst en bakgrundsrepetitin som Pilgrim.

	1-3:e graden	4-6:e graden	STORMÄSTARE
STRID	2	2	2
ELDHANDVAPEN	2	2	2
KOMMUNIKATION	1	2	2
RÖRELSE	1	1	2
TEKNIK	—	—	—
FRIA	2	2	3
PER MOD	+1	+1	+2

När man går med i en tempelriddarorden räknas inte ens tidigare rang eller Socialnivå. Man hänger sig helt åt Ljuset, och sällskapets medlemmar är ens bröder.

Tempelriddare av 1-3:e graden tituleras Riddare, medan Tempelriddare av 4-5:e graden använder den reguljära arméns befattningar (Tempelkapten, Tempelmajor, etc). Tempelriddare av 7:e graden är sin ordens Stormästare och innehar dess högsta rang — någon 8. grad finns alltså inte.

FÖRDELAR. Tempelriddare bedöms endast efter sina meriter. Socialnivån ger alltså ingen bonus på slag för befordran.

ADELN

«Vad skulle de Ofrälse ha att se upp till om inte adeln fanns?»
—Bauhausordspråk

Bauhaus leds av sin adel, de rika och mäktiga familjer som äger enorma industriella förläningar och genom dessa styr miljoner människors öden.

Bauhaus' adel är till övervägande del inte en parasiterande klass, utan tar sina plikter som ledare och ansvariga för det allmännas bästa på största allvar. Ädlingarna uppfostras från sina första levnadsår till att leda andra, och det är också deras funktion i livet. Merparten av Bauhaus' officerskår har adligt blod, liksom korporationens kader av företagsledare och administratörer.

Bauhaus' ädlingar är bundna av en uppsättning förhållningsregler, ett hederskodex, som inte förlorar i kraft fastän det till största delen är oskrivet. Ädlingarna fostras till att sätta plikten mot korporationen högre än det egna livet, att man är bunden vid sitt ord och att det värsta man kan göra är att dra skam och vanära över familjenamnet.

Nyckelordet för Bauhaus' adel är heder — det styr deras liv ned i minsta detalj. En adelsman får aldrig underlåta att betala sina skulder, kan inte låta en förolämpning gå ostraffad förbi och måste visa sina likar och överordnade den största respekt. Minsta brott mot denna hederskodex kan innebära att en ädling fryses ut av sina likar.

Å andra sidan gör adelns väldiga rikedomar att de kan leva i en prakt och rikedom som hela solsystemet avundas dem. De bor i enorma palats i städerna och kolossala fortifierade gods på landsbygden, bär de mest fashionabla uniformerna och kläderna och avnjuter den läckraste mat på det mest utsökta porslinet. De bevistar strålande baler i varandras palats och ser från de stora teatrarnas välbevakade och säkra balkonger systemets mest populära artisters uppträdanden. Deras chaufförer för dem från tryggheten i deras befästa gods till mänsklighetens finaste restauranger eller till jaktturer i särskilda viltparker.

Alla Bauhausädlingar vet dock att den livsstil alla avundas dem har ett pris, och att detta kan avkrävas dem när som helst. De kan ombes att offra sina liv för korporationen, och skulle i ett sådant fall inte tveka en sekund att göra det. De leder sina underlydande i såväl krig som affärer, och de leder dem vid fronten. Ett misslyckade går inte att avsäga sig. De måste ta sitt ansvar med värdighet och hedern i behåll.

Bauhaus' adelssläkter är storfamiljer — i centrum står kärnfamiljen, men denna omges av hundratals släktingar som knyts till kärnfamiljen via blodsband eller giftermål. De omgivande familjerna har i flertalet fall även de egna palats och gods.

FÖRDELAR. Samtliga medlemmar av en adlig familj kan, förutsatt att de inte vanärats, utnyttja sina släktingar som ett kontaktnät. Exakt hur familjen kan hjälpa ädlingen avgörs av familjens styrka och vilket område familjen kontrollerar. Hjälp kan ges i form av utrustning och information, och i mer sällsynta fall gå så långt som att utöva påtryckningar. Tänk dock på att detta är ett tveeggat svärd — adliga rollpersoner kommer ofta att tas i anspråk för uppdrag för sin familjs räkning.

KURFURSTARNA

«Vad Kurfurstarna är? Den ädlaste adeln, min pojke!»
—hertiginna Arcadia Bernheim till sin son

Megakorporationen Bauhaus domineras av fyra kurfurstesläkter som alla har enormt inflytande inom sina respektive områden och dessutom besitter kolossala förmögenheter som naturligtvis ökar inflytandet ytterligare. Alla dessa familjer har familjeträd som sträcker sig långt tillbaka till tiden för Katastrofens era. Kurfurstefamiljerna heter:

ROMANOV

Romanov styr Krigsministeriet och genom det Bauhaus' mäktiga arméer. Romanov är den näst äldsta kurfurstefamiljen och äger vidsträckta och bördiga landområden runtomkring Heimburg. De äger också RWD (Romanov Weapons Designwerks), en av solsystemets största vapentillverkare — dess fabriker spottar ur sig snart sagt samtliga Bauhaus' vapen, däribland MP 105 och AG-17. Romanov äger dessutom Bauforce, även det ett

PILGRIMEN

Johan Mannheim såg sig upphetsat omkring men tog sig så snabbt samman. Det dög inte för en av Bauhaus' ädlingar att ses stå och glo som en bondtölp ens här på San Dorados gator. Men vid Ljuset, nog var det annorlunda mot hemma. Natt och neon och Mars' främmande och underliga lukt slog emot honom. Luften här var så torr och bar med sig en svag metallisk doft som var så annorlunda mot Venus' fuktiga och friska luft. Han snabbade på sina steg. Hjärtat slog snabbare. Han ignorerade de stirrande blickar hans ceremoniella uniform drog till sig från de enkelt klädda förbipasserande.

Han såg upp mot stjärnskraporna och slogs av hur annorlunda de var. Capitols byggnader hade så rena linjer och var så upplysta, och ingenstans minsta skymt av ett fort eller en vapenställning. Han visste att nere i södern låg Burroughs nära stridszonerna, men megastaden San Dorado hade uppenbarligen aldrig drabbats av krig. Den var så fullständigt olik hans hemplanets belägrade och militariserade städer. Han bestämde sig för att han gillade staden och fortsatte framåt och gladde sig åt att han hade dragit sig undan de övriga Pilgrimerna och gett sig ut på egen hand.

Folket här påverkade honom, tänkte han, med en fascinerad blick ut över det anarkistiska och livliga folkhavet som pratade och kysstes och grälade ute i det öppna på gatan. De var så annorlunda mot de väldisciplinerade och målinriktade folkmassorna

vapenföretag, som specialiserar sig på tyngre vapen.

Familjen Romanov har en lång och stolt tradition som militärer. En av familjens förfäder, Emil Romanov, stod vid Kardinalens sida under det stora slaget mot Algeroth. Enligt familjelegenden gav Romanov sitt liv för Kardinalen genom att med sin egen kropp skydda denne från en stöt från Apostelns vapen, och det är från denna tid som familjens starka band till Brödraskapet härstammar. Sedan Cybertronics inmarsch på scenen har kontakterna dock blivit mer ansträngda. Romanov är den nya megakorporationens starkaste supporter eftersom man anser Cybertronics produkter vara av största vikt för kampen mot den Mörka Legionen. Som en följd av detta har man gjort stora investeringar i Cybertronic, och Brödraskapet har tagit mycket illa vid sig av det man ser som sin äldsta allierades förräderi. Romanov har svarat på detta genom att fjärma sig mer från Brödraskapet.

Familjen Romanov har rykte om sig att producera stora krigare och militära strateger — mer än tjugo procent av gräddan av Bauhaus' officerskår är på något sätt knutna till ätten. Romanovvakten Vargens Orden är en av solsystemets i särklass bästa stridande enheter.

FÖRDELAR. Tack vare din familjs stora inflytande kan du automatiskt slå in på valfri militär karriär — utan att slå för det. Du är dessutom född till strid med +1 på STY, SMI och FYS, och eftersom du har vuxit upp bland vapen och vet allt om dem får du +2 på samtliga färdigheter inom Eldhandvapen.

VAPENSKÖLD. Ett svart varghuvud på Bauhaus' kugghjul.



där hemma. I Heimburg var det ett stående skämt att folk till och med marscherade in i affärerna som en invaderande armé. "Ja", tänkte han, "så här skulle jag aldrig ha gjort hemma". Han kände sig märkligt fri. Efter tio år i armén var det här den första odisciplinerade handling han hade begått. Han hade två års tjänstledighet för att som Pilgrim ge sig ut på en stor rundresa genom systemet, och det var hans livs första semester utanför familjens varma men lätt kvävande famn. Han såg nya saker, han var ute på äventyr och han älskade det.

Så insåg han plötsligt att han hade gått försjunken i dagdrömmar alldeles för länge — han hade kommit in på fel gata. Allt såg mer nedgånget ut, sjaskigare, farligare. Magra män iakttog honom förstulet som om de försökte avgöra om hans vackra uniform var värd risken att ställas inför hans sidovapen. Mannheim rätade än mer på ryggen och marscherade vidare. Han var inte rädd, han hade tjänstgjort i stridszonerna i eldsringen. De har mänskliga hyenorna kunde inte skrämma honom hur många de än var — och mycket riktigt slank de potentiella rånarna iväg när de insåg att han inte utgjorde något lätt byte. Först när hotet var borta insåg Mannheim att han själv var det. Helt borta.

Plötsligt hördes ett skrik. En ung flicka kom rusande ut från en tvärgata med sina stilettklackade skor i ena handen. Hon sprang fram till Mannheim och grep desperat tag om hans arm. Han lade som i blixtbelysning märke till

RICHTHAUSEN

Ätten Richthausen styr ett mäktigt företagsimperium som huvudsakligen är verksamt inom byggbranschen och den tyngre industrin. Genom ett nätverk av dotterföretag kontrollerar Richthausen Industries nästan 25 procent av Bauhaus' samlade produktion. Richthausen är den äldsta och rikaste av kurfurstefamiljerna och har sin huvudsakliga maktbas i Industriministeriet, den jättelika byråkrati som har överinseende över Bauhaus' hela produktion och är de som svarar för att minsta pryl som bär Bauhaus' kugghjul är värdig symbolen.

Ätten Richthausen har rykte om sig att vara stolt på gränsen till högdragenhet, och är också med Bauhausmått mätt ytterst tillbakadragen. Richthausens stora gods utanför Heimburg är ett av Venus' mest befästa områden — detta kan kanske förklaras med att det är där man förvarar den magnifika konstsamling man under 50 generationer har samlat på sig. Richthausen har en egen elitstyrka, Drakorden, som är okänd för sin brutalitet mot inkräktare. Envisa rykten gör också gällande att enheten används för industrispionage.

FÖRDELAR. Tack vare din släkts enorma inflytande står det dig fritt att själv välja yrke — slå inte för det.

Ditt släktarv innebär att du har en medfödd kännedom om maskiner och får +2 på alla teknikfärdigheter. Richthausen är också kända för att vara både smarta och envisa, så du får +2 på INT och PSY.

VAPENSKÖLD. En gyllene drake på Bauhaus' kugghjul.

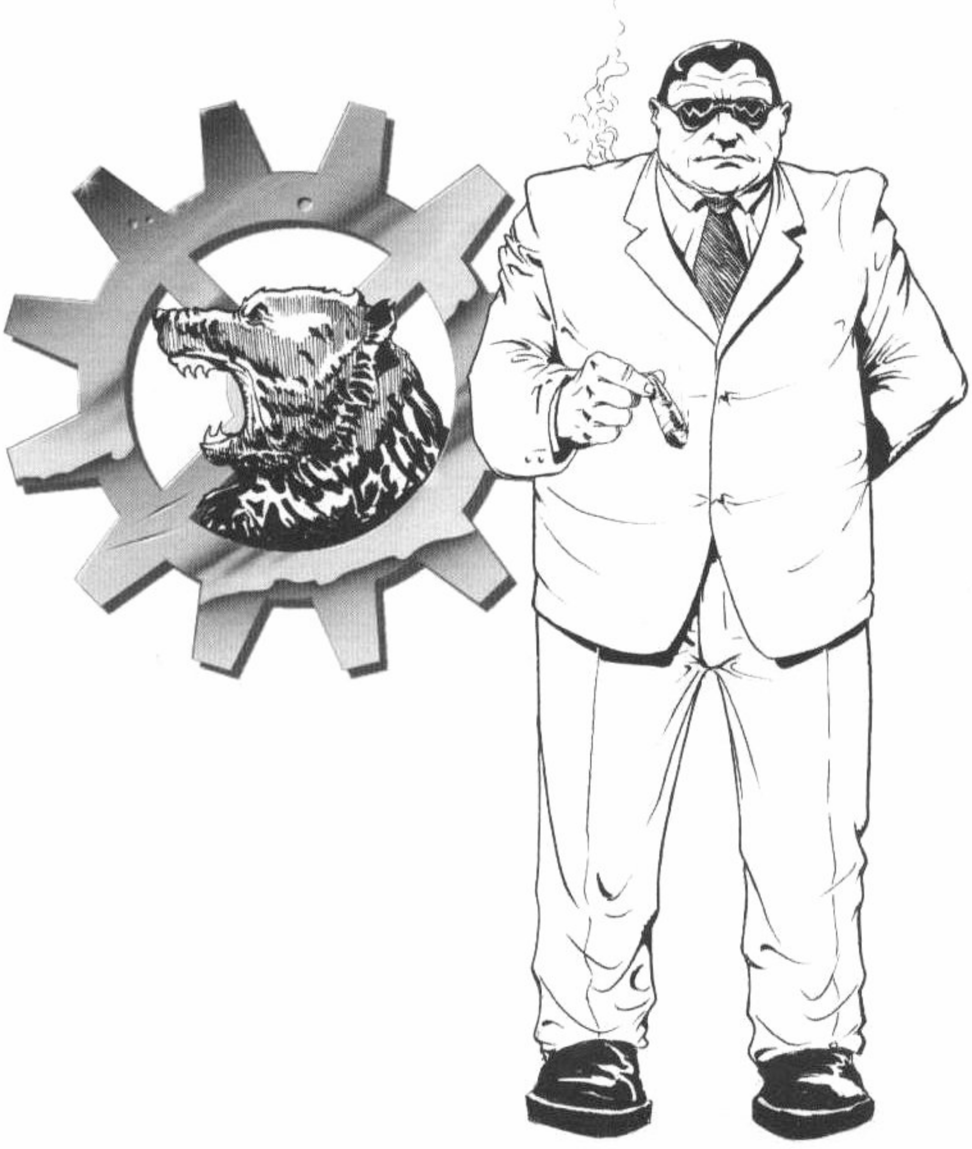


att hon var ovanligt vacker.

"Hjälp mig", bad hon med stora, bedjande ögon. Ut ur gränden kom två jättelika män. Åtminstone såg de vid en första anblick ut som män, men en närmare inspektion avslöjade att de var alldeles för stora, deras hår för vitt och deras ögon alldeles för lysande röda. De stora pistolerna i deras händer såg också hotfulla ut.

"Snälla, hjälp mig", bönade flickan åter igen.

"Naturligtvis, fröken", svarade Mannheim artigt, drog sin pistol, siktade noggrannt mot det första monstret och sköt.



BERNHEIM

Ätten Bernheim är den svagaste av de fyra kurfurstefamiljerna, men är trots det otroligt mäktiga. Familjens välstånd grundar sig på livsmedel och media, och man kontrollerar nära 51 procent av Bauhaus' produktion inom dessa områden (Bernheim kan höras skryta om att deras kolossala gods producerar nog för att föda hela Venus). Familjen äger dessutom stora transportföretag och varuhus. Förutom allt detta är Bernheim AG Bauhauskoncernens största förlags- och mediahus som äger två mycket inflytelserika dagstidningar; *Heimburg Gazette* och *Volksburg Herald*, samt en samling radiostationer, TV-kanaler och biodromer. Bernheim äger också filmstudion *Popular Films* och minst 50 procent i Venus' megastäders samtliga danspalats, teater- och operahus. Ätten Bernheim kontrollerar Civilisationsministeriet som ansvarar för Bauhaus' enorma välfärds- och utbildningsprogram, samt Sanningsministeriet som är megakorporationens ytterst effektiva propagandaapparat. Familjens regemente, Björnens Orden, är känt för sin effektivitet i närstrid.

FÖRDELAR. Du får automatiskt jobb inom något av de områden Civilisationsministeriet råder över. Familjen Bernheim är känd för att vara smidiga och sluga politiker, så du får +2 på alla kommunikationsfärdigheter. Ätten är också berömd för sin fysiska styrka och storvuxenhet, så du får +3 på STY och FYS.

VAPENSKÖLD. En björn omsluten av Bauhaus' kugghjul.

«Plikten före allt»
—Bauhaus-ordspråk

SAGLIELLI

Ätten Saglielli kontrollerar Trons ministerium och går i spetsen för kampen mot den Mörka Legionen. Ätten överlåter skötseln av sina industriförläningar på sina ytterst skickliga Administratörer, som har att sköta en kommersiell koloss vars verksamhetsområden spänner över allt från vapen till läkemedel. Detta gör att det står familjen Saglielli fritt att ägna sig åt sin självpåtagna uppgift att eliminera Kättare varhelst de visar sig. Sagliellikianen har vare sig glömt eller förlåtit det faktum att mer än hälften av familjen dödades under den Mörka Legionens första nedslag på Venus. Samtliga familjemedlemmar får så snart de är gamla nog att tala svära Hämndens ed invid ättens relikaltare, och förbinder sig därigenom att livet igenom bekämpa Mörkret, överallt och i alla dess former. Samtliga familjemedlemmar förnyar dessutom eden när de i vuxen ålder svär tro- och huldhetseden till Bauhaus. Många av dem går med i Brödraskapet i hopp om att nå en position inom Inkvisitionen, andra går med i någon tempelriddarorden. Saglielli är den mest fruktade av kurfurstefamiljerna, eftersom dess medlemmar aldrig glömmer en oförätt eller låter den gå ohämnad.

FÖRDELAR. Din familj är berömd för att vara envis, viljestark och svår att ta kål på — höj din FYS och PSY med +3.

Du får automatiskt jobb inom något av de områden som kontrolleras av Trons ministerium.

VAPENSKÖLD. En kondor med utsträckta vingar omsluten av Bauhaus' kugghjul.



HÖGADELN

«Plikten före allt»
—Bauhausordspråk

Det finns tio högadliga ätter, eller hus, som står i spetsen för varsin jättelik industriförläning. Även om de saknar kurfurstefamiljernas politiska makt besitter de enorma rikedomar och stor prestige. Endast högadliga krigare har tillsammans med sina vapenbröder från kurfurstefamiljerna rätt att bära de väktarhjälmar som är så utmärkande för Bauhaus' militära elit.

Slå 1T10 på följande tabell för att avgöra vilket hus din rollperson tillhör:

1 Huset Fieldhausen
2 Huset Kruger
3 Huset Salvatore
4 Huset Bayer-Hrothgar
5 Huset Giraud
6 Huset Luther
7 Huset Philippe
8 Huset Rotherburg
9 Huset Dante
10 Huset Matochek

HUSET FIELDHAUSEN



Fieldhausen Motors är Bauhaus största producent av militära fordon, och tillverkar allt ifrån svävarstridsvagnar till bepansrade bilar — dotterföretaget Vinciano-Traffaux är vida känt för de bepansrade limousiner av yppersta kvalitet man tillverkar för Bauhausadelns räkning. Huset Fieldhausen har dock fallit långt från sin tidigare maktposition. Under Kardinal Durand X talade man om ätten som en tänkbar femte kurfurstefamilj, men det var innan nära hälften av familjen hoppade av till Imperial för att där bilda Fieldhausen Autowerks. Bauhausdelen av ätten hävdar att avhoppet var en följd av tvillingbröderna Ottos och Victors kamp om makten sedan deras far dött. Otto vann och hellre än att erkänna sig besegrad valde Victor valde att hoppa av till

Imperial vilket på sin tid orsakade en stor skandal. Fieldhausens namn har ännu inte återhämtat sig från denna prestigeförlust som i kombination med förlusten av nästan halva Fieldhausens industriella kapacitet innebar ett förödande slag mot husets planer och anspråk.

Huset Fieldhausens elitstyrka, Enhörningens Orden, är förmodligen den främsta pansarenheten mänskligheten känner.

FÖRDELAR. Du har vuxit upp omgiven av fordon av alla slag och får därför +2 på färdigheterna Markfordon och Mekanik. Dessutom har dina reflexer förfinats av allt bilkörande: din SMI höjs med +2.

VAPENSKÖLD. En vit enhörning med Bauhaus' kugghjul.

HUSET KRUGER

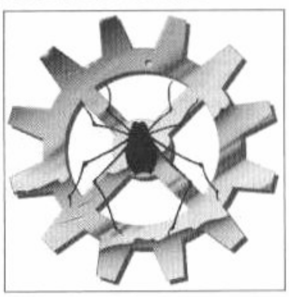


Kruger Steel står för merparten av Bauhaus' stålframställning, och huset Kruger äger såväl stora gruvor på Venus och Mars som kolossala stål- och valsverk runtom i solsystemet. Man har också täta kontakter med Capitol, eftersom stora kvantiteter råmaterial köps direkt från den Marsbaserade megakorporationen. Bland Kruger Steels främsta dotterföretag kan nämnas byggnadsjätten Volksheim Bau, handelshuset Silverberg Holding som specialiserat sig på metallmarknaden och transportföretaget Steiner Shipping vars jättelika handelsflotta korsar såväl hav som rymd. Vildsvinets Orden är känd för sin hänsynslöshet på slagfältet.

FÖRDELAR. Huset Kruger har vaggat några av solsystemets bästa ingenjörer. Höj din INT och samtliga teknikfärdigheter med +2.

VAPENSKÖLD. En vildsvinsgalts huvud omslutet av Bauhaus' kugghjul.

HUSET SALVATORE



Huset Salvatore är mest känt för sitt kemiföretag Salchem Industries, men har med dotterföretagen Tekmed och Healthstar också en stark position inom läkemedelsindustrin. Mindre känt är dock att man också äger Warberg Technochem som är ökänd tillverkare av giftgaser. Ytterligare ett av Salvatores dotterföretag, Straker Biotech, ligger långt fram inom bioteknologisk och genetisk forskning — områden som ogillas av Brödraskapet och är föremål för strikta regler från Kartellens sida. Inblandningen i dessa sfärer har bland dem som känner till saken gett huset Salvatore ett mörkt och illvarslande rykte, ett rykte som delas av husets elitförband Spindelorden.

FÖRDELAR. Din familj har på något sätt sett till att du har såväl Enastående kemisk tålighet som Utmärkt immunförsvar (se tabellen för uppväxthändelser Bauhaus) — kanske har den där underliga och hemliga behandlingen du genomgick som barn något med saken att göra. Öka din STY och FYS med +2.

VAPENSKÖLD. En spindel i mitten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET BAYER-HROTHGAR



Huset Bayer-Hrothgar är företrädesvis ett mediaföretag som i sitt stall har den jättelika mediakoncernen BHM som står för merparten av Bauhaus' studiokapacitet vad gäller film, tv och musik. Tillsammans med Bernheim äger man kedjor av biodromer, radiostationer, teater- och operahus. Huset Bayer-Hrothgars medlemmar har rykte om sig att vara såväl färgstarka som vackra — släktens kvinnor sägs vara solsystemets vackraste, männen de stiligaste. Elaka tungor gör dock gällande att detta beror på att huset Bayer-Hrothgar också äger en kedja plastikkirurgiska institut, Talsen, samt varumärkena Elite för parfym och skönhetsprodukter och det för sina kläder så berömda designhuset Favoricci. Det är inte ovanligt att familjemedlemmar syns i annonserna för dessa produkter.

Lejonorden har alltid varit känd som det bäst utbildade av alla vaktregementen.

FÖRDELAR. I likhet med familjens övriga medlemmar ser du fantastiskt bra ut, och får +2 på samtliga sociala färdigheter när du har att göra med personer av samma kön. När du träffar personer av motsatt kön får du +5.

VAPENSKÖLD. Ett stegrande lejon omslutet av Bauhaus' kugghjul.

HUSET GIRAUD



Giraud Aerospace tillverkar SAMTLIGA Bauhaus' flyg- och rymdfarkoster, visserligen gör man det tack vare ett antal dotterföretag som exempelvis Kline Helitek och Maier-Martinez Commercial, men man gör det likafullt. Det är ett ovedersägligt faktum att

samtliga Bauhausfarkoster som flyger har tillverkats antingen av Giraud eller något av dess dotterföretag. Man tillverkar allt ifrån helikoptrar och zeppelinare till attackflygplan och de berömda luftslagskeppen, och man har fullständig kontroll över denna industrisektor. Lyckligtvis är man dessutom mycket bra på det man gör. Giraud står dessutom genom dotterföretaget Bauhaus Aerodyne bakom produktionen av robotar och andra högteknologiska vapensystem. Ättens verksamhetsområdes högteknologiska natur gör att man ofta kommer i kontakt med folk från Cybertronic.

FÖRDELAR. Kontakt inom Cybertronic. Du får dessutom +2 på färdigheten Flygfarkoster eftersom du redan som barn satt i cockpit för första gången.

VAPENSKÖLD. En stegrande grip omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET LUTHER



Huset Luther är en hemlighetsfull familj vars rikedomar bygger på kolossala intressen inom livsmedels-, hemelektronik- och byggnadsindustrierna. Det är dock inte sina intressen eller rikedomar de är kända för, utan för sin givmildhet till välgörenhet och sin hängivenhet till Kardinalens ord. Huset Luther är mest känt för att ekonomiskt stödja Brödraskapets missionsstationer och soppkök i nedgångna områden, samt för att underhålla offentliga bibliotek och utställningar med egna medel. Ätten är mindre känd för att donera enorma belopp till Secret Crusaders och andra paramilitära grupper som är fanatsika motståndare till den Mörka Legionen. Man lämnar även bidrag till Renhetsförbundet, en ytterst fanatisk apokalyptisk kult som svurit att befria Bauhaus från alla "främmande influenser". Huset Luthers elitstyrka, Maskens orden, har en av de mer ovanliga väktarhjälmarna: en leende ansiktsmask som påminner om den som bärs av skådespelare i någon av Bauhaus' tragedier.

FÖRDELAR. Kontakter inom de hemliga grupperingar som nämnts ovan, samt motståndet mot alla attacker med Mörk Symmetri ökat med +5.

VAPENSKÖLD. En leende ansiktsmask omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET PHILIPPE

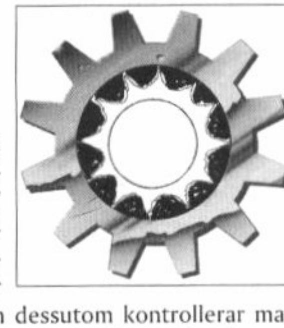


Huset Phillipe är Bauhaus' främsta producent av TV- och radioapparater samt hushållsprodukter och står bakom den lyxserie, Deritend, som blivit trendsättande inom dessa branscher. Man har också genom Sonogram Studios stora intressen inom musikbranschen. Demonkattens orden är känd för sin vildsinthet i strid i djungel.

FÖRDELAR. Huset Phillippe är berömt för sina snabbtänkta och framsynta affärsmän, och du får +3 på färdigheten Administration och +4 på färdigheten Perception.

VAPENSKÖLD. En venusiansk Demonkatt omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET ROTHERBERG



Rotherberg har en dominerande ställning inom Bauhaus' finansvärld, och säljer allt ifrån försäkringar till aktieposter i frilansarföretag och dessutom kontrollerar man ett antal stora investmentbanker och -företag. Ätten har sedan länge lett Bauhausbank, som ansvarar för övervakandet av megakorporationens finanser, och den har rykte om sig att vara enastående rättskaffens och sparsam. Huset Rotherbergs militära gren, Gyllene hjälmens orden, ses ofta stå på vakt i familjens banker och känns lätt igen på sin unika version av specialstyrkornas dödskallehjälm som förgyllts med ett lager solitt guld.

FÖRDELAR. Du är fantastiskt rik även med den otroligt rika Bauhauselitens mått mätt.

VAPENSKÖLD. Ett stiliserat solansikte omslutet av Bauhaus' kugghjul.

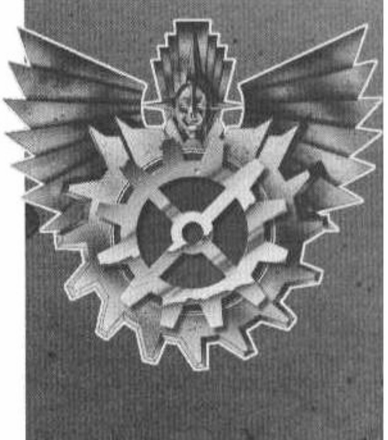
HUSET DANTE



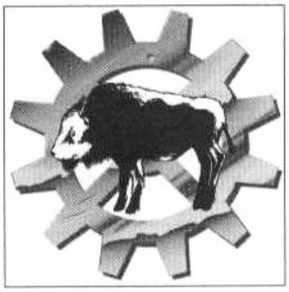
Huset Dante står bakom merparten av Bauhaus' jättelika vinodlings- och bryggerisfär. Familjens viner som odlas på ättens vidsträckta ägor runt Venus' ekvator anses allmänt vara solsystemets förnämsta. Dante äger också ett stort antal bryggerier och krogkedjor i systemets alla hörn. Dess Aporden tas av flertalet inte på större allvar eftersom den är beryktad för att spela practical jokes vid sämsta tänkbara tillfällen — detta döljer dock listigt förbandets stora skicklighet och mångsidighet i strid.

FÖRDELAR. Huset Dantes medlemmar är berömda för sitt handlag med "vin, kvinnor och sång". Alla dina sociala färdigheter höjs med +2 och du kan dricka så mycket du vill utan att bli full och stökig.

VAPENSKÖLD. En apa omsluten av Bauhaus' kugghjul.



HUSET MATOCHEK



Huset Matocheks rikedom grundar sig på en enda sak: jord. Matochek äger större landområden än någon annan Bauhausfamilj, och på familjens ägor produceras allt ifrån vindruvor till nötkreatur. Dessutom äger man stora tomter i tätbebyggt område, tomter som man hyr ut till Bauhausmedborgare och Trälar — det är inkomsterna från dessa som utgör grunden till huset Matocheks välstånd. Familjen är fanatisk motståndare till såväl Imperial som den Mörka Legionen eftersom båda dessa fiender har erövrat stora landområden som tidigare tillhörde Matochek. Bisonorden är den största av alla militära ordnar.

FÖRDELAR. Du växte upp med jakt på familjens enorma ägor och är ytterst kunnig inom Djungelöverlevnad, Spåra, Smyga, Klättra och Vighet. Du får +2 på dessa färdigheter och på din FYS — utelivet har gjort dig tålig.

VAPENSKÖLD. En bison omsluten av Bauhaus' kugghjul.

LÅGADELN

«En av Bauhaus' grundläggande principer är att alla hennes barn, oavsett börd, en dag kan adlas om han eller hon arbetar hårt och i allt för sig med heder.»
—Bauhaustalesätt

Det finns för närvarande 2 694 lågadliga hus, och det tillkommer ständigt fler. En lågadlig familj kan äga alltifrån en liten industriförläning bestående av några fabriker till en markegendom som röjts fram ur Venus' djungel. Det viktiga i sammanhanget är att de är adliga. Det står dig helt fritt att tillsammans med dina spelare skapa nya familjer — nedan beskrivs sex lågadliga hus som ni kan använda som utgångspunkt i skapandet. Vill ni inte skapa nya ätter är det bara att slå 1T6 för att avgöra vilket hus spelaren ska tillhöra (1=Karlstein, 2=Rathausen, 3=Piquarde, 4=Sternberg, 5=Valmonte, 6=Borgia.)

De lågadliga familjernas vaktordnar kan variera i storlek från mindre enheter på några hundra man till arméer på tusentals soldater — allt beroende på hur rik familjen är. Lågadliga familjers ordnar har inte rätt att bära väktarhjälmar, utan måste nöja sig med specialtillverkade och särskilt målade versioner av specialstyrkornas vanliga dödskallehjälm. Familjens vapensköld bärs på höger axelskydd.

HUSET KARLSTEIN

Huset Karlstein äger ett mindre gods utanför Volksburg. Familjen har tillhört lågadeln under mindre än tre generationer sedan dess Helmut Karlstein gav sitt adelsbrev efter attha visat prov på enastående mod under Freibergoffensiven. Helmut Karlstein hade redan arbetat sig upp sig till officers rang inom armén, och hans agerande under 41. arméns sista strid på Blucher Hill rättfärdigade mer än väl hans befordran. Karlstein dräpte på egen hand en Pretorian stalker och bar sin sårade befälhavare genom dryga 30 kilometer tät djungel trots att han var svårt sårad. Hans befälhavare var ingen mindre än Manfred Romanov, huset Romanovs arvfurste, så hans överordnade var mer än tacksamma.

Familjen Karlstein har en lång och stolt tradition inom det militära. Under tjugo generationer har åtminstone en medlem av familjen tjänstgjort inom armén, och samtliga har nått officers rang. De nu levande medlemmarna av huset Karlstein förväntas fortsätta i denna tradition.

FÖRDELAR. Du är född till soldat och får +2 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Eldhandvapen, och dessutom +1 på din FYS. Tack vare din familjs inflytande behöver du inte slå för att komma in på någon militär bana — Krigsministeriet väntar sig stordåd av samtliga medlemmar av ätten Karlstein.

VAPENSKÖLD. En knuten näve i stridshandske omsluten av Bauhaus' kugghjul.

RATHAUSEN

Huset Rathausen härskar över den industriförläning som är känd som Rathausen Industries, och äger två fabriker i Heimburg och en i Luna City som alla tillverkar små lätt bepansrade patrullbilar för BLEUs räkning. Merparten av familjens inkomster kommer dock från det Monte Albino Casino på Luna som husets anfader Konrad Rathausen vann under en omgång kortspel med höga insatser. Det finns en vild ådra i familjen som tycks säkerställa att åtminstone en familjemedlem är en tvångsmässig spelare, och denna ådra har gjort att familjen ådragit sig Skräckministeriets uppmärksamhet. Hittills har huset Rathausen dock haft tur nog att undgå att fördrivas.

FÖRDELAR. Du fascineras av spel och dobbel i alla dess former, och verkar ännu så länge ha tur — öka färdigheten Hasardspel med +2. Desutom får du en gång per äventyr slå om ett misslyckat slag, vad det än gällde.

VAPENSKÖLD. Två tärningar inramade av Bauhaus' kugghjul.

PIQUARDE

Huset Piquarde är en liten familj vars urhem ligger nära Helmutsport. Familjen är berömd för att ha bestått Bauhaus med fler flygaräss än någon annan familj. Sedan den ärofyllda dag för tolv generationer sedan då Luther Piquarde sköt ned 12 Imperialplan under belägringen av Volksburg

«En av Bauhaus' grundläggande principer är att alla hennes barn, oavsett börd, en dag kan adlas om han eller hon arbetar hårt och i allt för sig med heder.»
—Bauhaus-talesätt



har det alltid tjänstgjort en Piquarde inom Luftflottan. Luc Piquarde innehar Luftflottans rekord vad gäller säkra nedskjutningar — under sin fantastiska karriär sköt han ned mer än 500 fiendeplan. Rekordet har stått sig i mer än ett sekel sedan Luc rapporterades saknad i strid sedan han hoppat ur sitt brinnande plan ovan Gravetonarkipelagens djungel efter en strid med 12 CAF-plan (varav han sköt ned fem). Capitol Airforce reste ett monument över honom på Streinbeck Island, och inskriptionen lyder "en hjältemodig motståndare, en hedersam fiende". Huset Piquarde har sedan dess antagit detta som sitt motto.

FÖRDELAR. Det behöver knappast påpekas att du drömmer om att flyga — och dina drömmar kan automatiskt gå i uppfyllelse. Du får dessutom +2 på färdigheten Flygfarkoster.

VAPENSKÖLD. En hök omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET STERNBERG

Huset Sternberg är en familj med urgamla anor som nu tycks vara på väg att utslockna, för på senare tid har familjen Sternberg satt allt färre barn till världen. Detta är synd, för ätten har gett Bauhaus en god del av megakorporationens mest lysande vetenskapsmän, konstnärer och akademiker. Hans Sternberg blev berömd som författaren till "Blod och ära", den kanske främsta romanen om Bauhaus under tiden för Brödraskapets grundande. Klaus Sternberg hyllas fortfarande för att ha uppfunnit Sternbergs reningsmetod som får fram det ypperligaste stål mänskligheten känner, medan Romain Sternberg stod för de utsökta muralmålningar som smyckar taket i Heimburgkatedralen. Vivien Sternbergs "Guide till taktik för mindre enheter" används fortfarande i grundkurserna vid Heimburgs militärhögskola. Familjepalatset i Heimburg är numera endast en förfallen påminnelse om dessa svunna tider, och här och var i dess mörka inre syns några familjemedlemmar ägna sig åt författande och studier bland fuktskadade böcker och dammtäckta konstverk.

FÖRDELAR. Familjens lärdomstradition lever vidare i dig, och du får +2 på samtliga teknikfärdigheter.

VAPENSKÖLD. En uppslagen bok omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET VALMONTE

Huset Valmonte äger Bockfilm, solsystemets mest ökända producenter av erotisk biodromfilm. Familjen är också ökänd för att ha fler vanärade familjemedlemmar än någon annan Bauhausätt — under huset Valmonts långa historia har inte mindre än 112 familjemedlemmar förskjutits av megakorporationen. Ätten är beryktad för sin bristfälliga moral, sin lustfylldhet och sina utbrott av ren perversion. Att huset Valmonte undgått att i sin helhet kastas ut ur Bauhaus beror endast på att några av de finaste krigarna i megakorporationens historia har sprungit ur familjens led. 157 familjemedlemmar har belönats med Järnsvärdet för visat mod — 93 av dem dekorerades postumt.

FÖRDELAR. Familjen Valmonte må vara dekadent, men dess medlemmar är samtidigt charmerande i all sin hänsynslöshet. Öka Socialt umgänge med +2.

VAPENSKÖLD. En stegrande silverne springare omsluten av Bauhaus' kugghjul.

HUSET BORGIA

Huset Borgia är otroligt rikt — men det är märkligt nog oklart hur det kom över sin rikedom. Ätten har under sin långa historia varit föremål för ett otal undersökningar från Magistraternas sida, men hittills har inte varit möjligt att få fram hållbara bevis för någonting de har anklagats för. Familjen Borgia har vid ett flertal tillfällen misstänkts för att ha att göra med brottsorganisationer som står utanför Bauhaus, organisationer som de capitoliska narkotikasyndikaten och Mishimas ökända Svarta vallmosamfund. Justitieministeriet har dock aldrig visat tecken på att vilja slå till mot huset Borgia, vilket skulle kunna tyda på att det andra ryktet om dem är sant — de kanske använder sina kontakter till att inhämta information för Skräckministeriets räkning. Den fruktade Röda kraniets orden skyddar familjemedlemmarna från lönnmördare — när man inte lönnmördar familjens fiender.

FÖRDELAR. Många familjemedlemmar har genom åren dött av förgiftning. Kanske är detta anledningen till att de kvarvarande medlemmarna har utvecklat Enastående kemisk motståndskraft (se tabellen uppväxthändelser Bauhaus) — hur som helst har din rollperson det.

VAPENSKÖLD. En bevingad dolk omsluten av Bauhaus' kugghjul

OFRÄLSE OCH TRÄLAR

«Det som gör Ädlingarna prominenta är att de höjer sig över de Ofrälse.»
—Bauhaustalesätt

OFRÄLSE

Bauhaus' Ofrälse delas upp i ett antal klasser som i adelns ögon inte skiljer sig stort ifrån varandra. För Ofrälset är skillnaderna dock av största vikt.

Vasallerna fungerar som megakorporationens disponenter. De bor ofta i samma lyxrenoverade hyreshus som sina adliga arbetsgivare, eller i en egen flygel i ättens palats. De rapporterar direkt till sina överordnade, inhämtar förhållningsorder och ser till att ledningens beslut genomförs. Vasallerna förbereds redan under barndomen för sin

«Det som gör Ädlingarna prominenta är att de höjer sig över de Ofrälse.» —Bauhaus-talesätt

yrkesroll, och denna förs ofta vidare från förälder till barn. De är sällan självbelåtna eller egenkära i sin yrkesroll, eftersom de om de inte är till största belåtenhet med kort varsel kan ersättas med mer effektiva individer. I krigstid tjänstgör de som underofficerare och lägre officerare.

Arbetarna utgör den fasta grund som megakorporationen vilar på, och de vet med sig att de är solsystemets skickligaste hantverkare och arbetare. Samtidigt är de tacksamma gentemot Bauhaus som försett dem med deras färdigheter och möjligheten att använda dem — de är stolta över att tillhöra de utvalda som arbetar för att bevara det bästa i mänskligheten. En ändlös ström av propaganda från Sanningsminsteriet ser till att det fortsätter att vara så. Arbetarna är väl medvetna om att de i krigstid kan komma att kallas in för att försvara sina hemländer, och de välkomnar denna möjlighet att visa prov på sin lojalitet gentemot den korporation som har behandlat dem så väl.

TRÄLAR

I Bauhaus' samtliga megastäder finns tallösa miljoner individer som inte tillhör megakorporationen trots att de bor i Bauhaustillverkade hyreshus, äter Bauhausmat och åker till arbetet på Bauhaustillverkade transportmedel. Dessa människor kallas inom Bauhaus för Trälar, och det är dessa outbildade arbetare som sliter i de enorma fabriker med undermålig arbetsmiljö som varje megakorporation behöver för att bibehålla sin ekonomiska styrka. Trälar anförtros inte några platser som arbetsledare och tillhör inte heller hemvärnet. Teoretiskt sett har de inga som helst skyldigheter gentemot megakorporationen — och korporationen har heller inga skyldigheter gentemot dem.

I praktiken är detta dock inte helt sant. Det är i princip omöjligt att leva i ett område som kontrolleras av en megakorporation utan att påverkas av dess propagandaapparat. Dag ut och dag in ser dessa människor Bauhausanslagstavlor blinka fram sin förföriska reklam för Bauhausprodukter, de lyssnar på Bauhausradio och läser Bauhaustidningar — på miljontals subtila liksom inte fullt så subtila sätt påverkas de av korporationen. Många känner en förvånande stark lojalitet gentemot Bauhaus, och många har anledning till att göra det. Generellt sett behandlar Bauhaus sina anställda mycket väl, och lönerna är väl tilltagna. Det husrum som ställs till Trälarnas förfogande har uppförts av ett av Bauhaus' byggföretag och håller därmed en klart mycket bättre standard än de slumkåkar andra megakorporationer smäcker upp. Bevakningspersonalen som patrullerar deras bostadsområden håller brottsligheten på en ovanligt låg nivå, samtidigt som den är unikt fri från den korruption många andra områden är ökända för. Sedan anarkiströrelsen dök upp på scenen har ett antal resningsförsök och upplopp dock brutit ut bland Trälarna. Om du vill spela en Träl använder du de regler för framslagning av rollperson som finns i *Grundreglerna* — med tillägget att ALLA slag för Socialnivå, oavsett vilket yrke du har valt, görs med 1T4+1. Det bör ge dig en ganska passande känsla av ekonomiskt förtryck...





BAUHAUS HÄNDELSER

«Det är under hembyggarens ungdom hans eller hennes personlighet utvecklas. Händelser som inträffar under uppväxten kommer att få vittgående följder man kan bara kan gissa sig till.»
—ur Dr. Glock's Handbok i barnuppfostran

BAUHAUS UPPVÄXTHÄNDELSER

2 HALT OCH LYTT. • Du råkade ut för en fruktansvärd olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

3 MES. • Du har en tendens att bli virrig och obeslutsam i stressade situationer. Dina handlingar per runda ska alltid läsas av på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

4 BENSKÖRHET. • Minska din totala kroppspoäng med -5.

5 TRÖGTÄNKT. • Din defensiva bonus och perceptionsbonus ska alltid läsas på raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen

6 VANÄRAD • Du har begått ett så fruktansvärt brott att du i vanära har kastats ut ur megakorporationen. Din familj bryter all kontakt med dig, och du måste hädanefter använda systemet för framslagning av rollperson som finns i *Grundreglerna*.

7 OBEHAGLIG •. Nånting i ditt sätt stöter helt enkelt bort folk. Minska din PER och dina framtida slag för befordran med -2.

8 SVART FÅR • (ENDAST ÄDLINGAR). Du är en skam för din familj, och man kommer inte att använda sig av sitt inlytande för att hjälpa dig att få ett jobb eller att komma vidare i karriären. Inga yrken står längre särskilt öppna för dig, och du går miste om eventuell bonus för din Socialnivå när du slår för befordran. När du ineleder din karriär som äventyrare motsvarar din förmögnehet Socialnivå 6. OFRÄLSE: slå om.

9 PLUMP I PROTOKOLLET. • Dina identitetshandlingar har försetts med en stämpel som avslöjar att du i din ungdom begått någon mindre förseelse. Dina ungdomssynder förföljer dig alltså vart du än går, och du måste minska framtida slag för befordran med -1.

10 TRAGISK OLYCKA. • OFRÄLSE. Båda dina föräldrar dog i en fruktansvärd olycka, och om du är Ofrälse sändes du till ett av korporationens barnhem. Var du Ädling uppfostrades du av liknöjda släktingar. Din tuffa uppväxt har härdat dig, så du får öka din PSY med +1 och din PER med +2.

11 INFLYTELSERIK GUDFADER. • Du har en gudfader som har kontakter överallt. Första gången du söker ett jobb behöver du inte uppfylla kraven, bara lyckas med tärningsslaget för att klara anställningsintervjun.

12 BESKYDDARSKAP. • OFRÄLSE. Dina föräldrar ansöker för din räkning om din adelsherres beskyddarskap. Hans inflytande gör det möjligt för dig att inleda valfri yrkesbana eller utbildning utan att uppfylla några krav eller klara någon intervju. ÄDLING. Din familjs politiska kontaker gör att du kan påbörja valfritt yrke en rang högre än du annars skulle ha gjort.

13 MILITÄR TRADITION. • Du kommer från en familj med gamla militära traditioner. Under uppväxten antas du vid en militärhögskola även om du inte uppfyller antagningskraven eller inte är av adlig börd. I framtiden ökas din chans till befordran inom det militära med +1. Om du är Ofrälse inleder du din militära karriär på 4:e graden som om du hade varit en Ädling.

14 TEKNISK BEGÅVNING. • Du har visat dig begåvad nog att beviljas stipendium för att läsa vid en teknisk högskola även om du inte uppfyller antagningskraven. Öka din INT till 12 om den är lägre. Så länge du är verksam som vetenskapsman kan du öka din chans till befordran med +1.

15 AFFÄRSBEGÅVNING. • Du har en medfödd talang för affärer och kan studera vid en handelshögskola utan att uppfylla antagningskraven. Öka din INT till 10 om den är lägre. Så länge du är verksam som administratör kan du öka din chans till befordran med +1.

16 MEDIABEGÅVNING. • Du visar stor begåvning för journalistyrket och antas vid en journalisthögskola även om du inte skulle uppfylla antagningskraven. Öka din INT till 10 om den är lägre. Så länge du är verksam inom mediabranschen kan du öka din chans till befordran med +1.

17 STARK TRO. • Din förmåga att motstå den Mörka Symmetrin ökas med +2.

18 STOLT. • Du är full av självsäkerhet och framåtanda, och det höjer din karisma. +2 på PER.

ALLT DETTA OCH MER

Helikopterns rotorer smattrade ovanför dem. Bauer såg ned på den svedda och av allt att döma ohälsosamma gläntan, studerade ringen av bunkrar och nickade sitt godkännande. Allt hade organiserats helt perfekt i enlighet med den godkända Bosättarplanen. "Utmärkt", tänkte han.

Han tänkte tillbaka på de höga träden de nyss hade passerat över, de stinkande feberhärdarna till träsk, skyttegravslinjerna och det enorma och ruvandet citadellet som omgavs av ett nätverk av fortifikationer. Inget av allt detta gjorde honom nedslagen. Han var tvärtom ganska nöjd — han gillade utmaningar.

Han vände sig till sin underordnade, Kursk. "Hur stora förluster hittills?"

"Acceptabla, ers excellens. Tvåhundratrettio ingenjörer och soldater dog under gårdagens attack från den Mörka Legionen, vilket gör att den totala förlusten för månaden blir sexhundrafyrtiotvå. Djungelfebern har tagit ytterligare nittiosju personer och tolv ligger på sjukstugan efter att druckit förorenat vatten. Tre Trälar föll ned i ett Mördarkrus, djur har dödat eller sårat sjutton och vi..."

"Tack, Kursk, jag tror att jag har förstått situationen." Bauer log och njöt i fulla drag av den titel Kursk hade tilltalat honom med. Äntligen var han "ers excellens", inte "disponenten" eller bara herr Bauer. Han var en adelsman. I hans stora krigskista låg hans nyligen utmejslade adelsbrev i blänkande marmor, hans belöning för tjugotvå års hängivet tjänande korpora-

19 HEDERSAM. • Du besitter en stark och väl utvecklad hederskänsla, en dygd Bauhaus sätter framför andra. Dina slag för befordran ökas med +1, liksom din PSY.

20 VÄRDIG. • Det står en air av värdighet omkring dig som imponerar på alla i din närhet. Öka din PER med +2 och dina chanser till befordran med +1. Detta drag och OBEHAGLIG tar ut varandra

21 MODIG. • Du är modig och orädd, dygder Bauhaus älskar att se hos sina medborgare. Öka dina slag för befordran med +1. Detta drag och MES tar ut varandra.

22 SKYLDIG DIG EN GENTJÄNST. • Någon högt uppsatt person är skyldig dig en gentjänst. Du kan kräva in gentjänsten en endaste gång, men då kan du begära nästan vad som helst. Du kan få ett jobb, klara dig undan vanära eller att få sparken. Om du inte använder dig av gentjänsten under framslagningen av din rollperson kan du spara den till ett senare tillfälle under spelet.

23 VÄLSMORT MUNLÄDER. • Du får +1 på alla kommunikationsfärdigheter.

24 TEKNISK NATURBEGÅVNING. • Du får +1 på alla teknikfärdigheter.

25 SMIDIG KROPP. • Du får +1 på alla rörelsefärdigheter.

26 VAPENFANATIKER. • Du får +1 på alla färdigheter inom expertisområdet Eldhandvapen och på färdigheten Vapensystem.

27 KAMPSPORTARE. • Du får +1 på samtliga färdigheter inom expertisområdet Strid och får dessutom göra ett fritt tillval inom samma expertisområde. Höj din PER med +2.

28 ANATOMISKT SJÄTTE SINNE. • På något sätt vet du alltid var du ska träffa för att det ska göra mest ont. Höj din skadebonus med +1.

29 UTOMORDENTLIGA SINNEN. • Lägg +1 till ditt FV i färdigheterna Perception och Undvika.

30 VILJESTARK. • Öka din PSY med +1 och färdigheten Förhörsteknik med +3.

31 KARISMATISK RÖST. • Höj din PER och alla kommunikationsfärdigheter med +2.

32 GOD KROPPSKONTROLL. • Öka din SMI med +1 och alla rörelsefärdigheter med +2.

33 KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET ELLER EN MEGAKORPORATION. • Du har en kontakt inom någon av de övriga megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Capitol, 2=Mishima, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5 eller 6=Brödraskapet. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad respektive organisation har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader eller behöver någon som går i borgen för dig om du arresteras, etc.

34 LÅNGA BEN. • Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

35 KONTAKT INOM EN KURFURSTEFAMILJ. • Någon på högsta ort gillar dig av någon anledning och har stora planer för dig. Kontakten fungerar som vilken annan kontakt som helst. Slå 1T4. 1=Romanov, 2=Richthausen, 3=Bernheim, 4=Saglielli. Du får +2 på alla dina slag för befordran, och om du är Ofrälse med Socialnivå 7 får du automatiskt ett adelsbrev om du slår 10 för befordran.

36 OKÄNSLIG FÖR SMÄRTA. • Hårdare än Schwarzenegger — öka din kroppspoäng i var kroppsdel med +1.

37 FAVORISERAD AV BRÖDRASKAPET. • Brödraskapet har fått upp ögonen för din duglighet, tro och flit. Du skickas till ett särskilt läger där du får utbildning i tron. Höj din PSY och PER med +2.

38 MÅNGKUNNIG. • Du visar dig redan i unga år vara enastående begåvad, och det på ett flertal områden. Gör 4 fria tillval och öka samtliga teknikfärdigheter med +2.

39 TOPPFYSIK. • Höj valfri grundegenskap med +3.

40 SPECIALSTYRKEUTBILDNING. • Du har värvats till valfri specialstyrka. Lägg fyra år till din ålder och lägg +2 på samtliga grundegenskaper. Ta två tillval inom varje expertisområde och fyra fria tillval. Om du trots all detta inte uppfyller grundkraven antas du i alla fall. Grattis — du ingår i en specialstyrka.

BAUHAUS SÄRSKILDA HÄNDELSER

2 HANDIKAPPAD. • Du råkade ut för en olycka som nästan gjorde dig till invalid. Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen. En operation kan fixa det hela, men den kostar 100.000 Kardinalsmarker.

3 SKELETTSJUKDOM. • Du har drabbats av en särskilt otäck skelettsjukdom. Minska din totala kropspoäng med -5. Medicinsk behandling kostar cirka 50.000 Kardinalsmarker.

4 SVÅR HJÄRNSKAKNING. • Frågan är om du någonsin kommer att bli dig själv igen efter det där slaget mot huvudet. Din defensiva bonus och persceptionsbonus läses alltid från raden ovanför den normala i Stridsvärdestabellen.

5 ALLVARLIGT BROTT. • Skydlig eller ej, du har dömts till 1T6+3 år i någon Gulag för ett allvarligt brott och är nu vanärad. Öka STY och FYS Med +33, men minska PSY och PER Med -2. Lägg 4 tillval på Slagsmål och ge dig genast ut som äventyrare — i Vanära.

6 MINDRE BROTT. • Du befinns skyldig till ett mindre brott och döms till 1T3+1 års straffarbete. Höj din STY och FYS med +1, men minska PSY och PER med -1 och ge dig genast ut på äventyr — i vanära.

7 MÄKTIG FIENDE. • På något sätt har du lyckats skaffa dig en dödlig fiende som dessvärre också är inflytelserik. Det kan vara din före detta regementschef, en Åklagare, en före detta flickvän eller någon affärskonkurrent.

8 VANÄRAD.• Med rätt eller orätt har du vanärats och har inget annat val än att genast ge dig ut på äventyr.



tionen och dess ideal, tjugotvå års kamp för att förvandla olönsamma fabriker till ypperliga produktionsenheter. Det hade varit en lång och mödosam väg, men han tyckte att belöningen var väl värd det. I åratal hade han fått stå ut med adelns nedlåtande blickar och kommentarer, den adel som bara såg honom som en framfusig Ofrälse som strävade efter en livsstil utom hans räckhåll. Han hade varit väl medveten om hur svår uppgiften var, och visste att det inte räckte med att bara göra den allra yppersta av insatser. I åratal hade han slagits med konkurrenter, krupit i stoftet för de mäktiga och krossat de svaga och värdelösa under sina järnskodda hälar. Han hade gått med i rätt ordnar och försäkrat sig om att han setts på rätt ställen. Hans tionde till Brödraskapet hade varit mer än generösa.

"Låt ädlingarna fnysa", tänkte han. "De kommer inte att fnysa åt mina barn. Jag ska lägga grunden till en adelsätt som kommer att bli större än någon av deras. Något av mina barnbarn kanske gifter in sig i en kurfursteätt." Tanken värmde hans kallhamrade karriäristhjärta.

Landningsplatsens ärrade jord kom dem till mötes, och genom dånet från helikopterns motor hörde han det visslande ljudet av granater. Piloten vände sig med en frågande min om mot Bauer som pekade nedåt. Han hade alltför länge fördröjt sin triumfs stund för att vända tillbaka nu. Piloten gjorde honnör och satte ögonblicket därefter ned helikoptern med en mjuk duns. Bauer klev ned på marken och såg sig omkring.



Hans skarpa blick for över skyttesällningarna och bunkrarna och rakbladstråden, över kompanierna beväpnade män som rusade till sina ställningar för att driva tillbaka attacken, men ignorerade de sårade och bårbärarna. I någon annan mans ögon hade allt detta kanske sett ut som Helvetets förgårdar, men så såg inte Bauer det. Det här var hans nya gods, det som skulle bli centrum i hans lantegendom, hans egna domän.

Allt detta och mer skulle bli hans.

9 SPARKAD!.• Det är hårda tider nu, och du får foten på grund av arbetsbrist.

10 DEGRADERAD. • Om det var din egen eller någon underordnads inkompetens som låg bakom det hela kan vi låta vara osagt — du degraderas hur som helst. Sänk din rang ett steg. Om du hade 1:a graden inom ditt yrke har du fått sparken.

11 INTENSIVUTBILDNING. • Du började studera vid ovanligt unga år (eller skärpte dig rejält efter en tid i skolbänken). Sänk din ålder med 2 år.

12 BRA FÖRHANDLARE. • Dina slag för sociala färdigheter ökas alltid med +2.

13 GLAMORÖST JOBB. • Dina arbetsuppgifter gör att du märks särskilt väl. Öka framtida slag för befordran med +1.

14 KONTAKT INOM BRÖDRASKAPET ELLER EN MEGAKORPORATION. • Du har en kontakt inom någon av de övriga megakorporationerna. Slå 1T6. 1=Capitol, 2=Mishima, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5 eller 6=Brödraskapet. Spelledaren bestämmer detaljerna om hur kontakten fungerar, men den bör ge dig en klar fördel när du vill veta vad respektive organisation har för sig, fixa ett passerkort till dess byggnader eller behöver någon som går i borgen för dig om du arresteras, etc.

15 SJÄLVFÖRSVARSKURS. • Gör ett fritt tillval vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid.

16 TEKNISK SPECIALKURS. • Gör två fria tillval inom expertisområdet Teknik.

17 ADMINISTRATIV SPECIALKURS. • Gör två fria tillval inom expertisområdet Kommunikation.

18 GYMNASTIKTRÄNING. • Gör två fria tillval inom expertisområdet Rörelse.

19 KVÄLLSKURSER. • Gör ett fritt tillval inom valfritt expertisområde.

20 INTRESSANT PERSONLIGHET. • Din personlighet fascinerar de flesta. Höj din PER med +1.

21 ALLMÄN MOBILISERING. • Bauhaus behöver soldater, din enhet mobilseras och du ägnar de nästkommande två åren åt en militär karriär. Om du redan är verksam inom det militära får du 1 fritt tillval tack vare din aktiva tjänst, och dekoreras dessutom. Se avsnittet Krigsministeriet för närmare detaljer. Om du slår fram detta resultat två gånger under samma period ska du slå om det andra slaget. Under allmän mobilisering slår de som tidigare inte varit verksamma inom det militära inte för befordran, och när man blåst faran över återgår de till sina gamla jobb.

22 PILGRIMSFÄRD. • Du lyckas göra en pilgrimsfärd till en av solsystemets stora Katedraler. Höj PER och PSY med +1.

23 BEFORDRAD. • Du befordras en grad tack vare dina enastående insatser.

24 UTKÄMPA DUELL. • Beroende på vilken vapen du väljer att duellera med kan du lägga ett tillval på antingen Närstridsvapen eller Pistol. Din PER höjs med +2 eftersom du nu har rykte om dig att inte vara att leka med. Händelsen inträffar bara för Ädlingar eller de som innehar officersgrad (4+). Om du inte uppfyller dessa krav får du slå om.

25-27 INBJUDAN ATT GÅ MED I EN ORDEN. •

28 STARK VILJA. • Ständiga dispyter och psykisk press har gjort dig stark. Öka din PSY med +1.

29 HÄLSOSAM. • Du är noga med vad du äter och hur du lever. Öka din FYS med +1.

30 HOBBYGYMNAST. • Höj din SMI med +1.

31 BRA IMMUNFÖRSVAR. • Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot mikroorganismer. Du får +5 på din FYS varje gång du slår ett motståndsslag mot sjukdomar, parasiter etc.

32 OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT. • Din kropp är ovanligt motståndskraftig mot kemiska ämnen. Du får +5 på din FYS varje gång du måste slå ett motståndsslag mot gifter, droger eller gaser.

33 INTENSIV FYSISK TRÄNING. • Du har legat i ordentligt och får höja din STY med +1.

34 UTFÖRT HJÄLTEDÅD. • Du har blivit rena följetongen i media och dina överordnade befordrar dig en grad. Om du tjänstgör inom det militära har du dekorerats för ditt mod.

35 MUSKELBYGGARE. • Höj din STY och FYS med +2.

36 AVVÄRJA OND KUPP. • Du lyckas avslöja och förhindra en kättarkupp. Erfarenheten gör dig mentalt starkare, och är inte precis till någon nackdel i karriären. Du får Justitieministeriets medalj och +1 på alla framtida slag för befordran liksom på PSY och PER.

37 INTRIGERNAS MÄSTARE. • Du har blivit en fullfjädrad aktör i det politiska spel som pågår bakom kulisserna inom Bauhaus' alla befordringsnämnder. Du får +1 på samtliga slag för befordran och +2 på alla kommunikationsfärdigheter.

38 FÖRSÖKSPERSON. • Du deltar som frivillig i ett hemligt medicinskt experiment som faktiskt lyckas. Slå 1T6. 1=STY, 2=SMI, 3=FYS, 4=INT, 5=PSY, 6=VALFRITT. Höj berörd grundegenskap med +5.

39 ÄNTLIGEN FICK MAN UPP ÖGONEN FÖR DIN DUGLIGHET. • Du befordras två grader. Om du är Ofrälse med Socialnivå 7 har du beviljats ditt adelsbrev.

40 SPECIALSTYRKEUTBILDNING. • Du har värvats till valfri specialstyrka. Lägg fyra år till din ålder och lägg +2 på samtliga grundegenskaper. Ta två tillval inom varje expertisområde och fyra fria tillval. Om du trots all detta inte uppfyller grundkraven antas du i alla fall. Grattis — du ingår i en specialstyrka.

ORDNAR

«Din tillhörighet definierar vem du är.»
—Bauhaustalesätt

När man träffar en hembyggare visar han eller hon upp en mängd kort som inte bara visar namn, grad och titel, utan också vilka ordnar han eller hon tillhör. För utanförstående är ordenssystemet en av de mest förvirrande aspekterna i Bauhaus' samhällssystem.

Som enklast är ordnar helt enkelt föreningar för människor med likartade intressen eller arbeten — i tidernas gryning var det förmodligen också så de såg ut, men med tiden har de utvecklats till något helt annat. De har fått det exklusivas mystik och glamour, och de har vuxit sig allt mäktigare till dess att de fått ett finger med i spelet på Bauhaussamhällets samtliga nivåer. Somliga ordnar är hemliga sällskap med otrolig makt, andra är i princip små arméer som svarar endast inför sin egen Stormästare. Hur som helst är en orden ett effektivt och kraftfullt kontaktnät, och det är naturligtvis också därför alla är med i någon orden — eller vill vara med i en.

Det finns ett antal olika typer av ordnar inom Bauhaus. De vanligaste och mest allmänt kända är yrkesordnarna, sammanslutningar för människor som är verksamma inom samma yrke. Tempelriddarnas olika domkapitel kan snarast ses som paramilitära enheter med individuella syften — vanligtvis försvaret av ett visst område eller kampen mot en viss grupp. Tempelriddarordnarna tolereras av Bauhaus' styrelse och uppmuntras av Brödraskapet som ser dem som en användbar extrastyrka i kampen mot Mörkret. Väktarordnarna är adelsfamiljernas privata arméer, och till sist finns de hemliga ordnar som ingen tillstår sig vara medlem av. Dessa senare ordnar är hemliga grupperingar med egna politiska syften och mål, exempelvis en hemlig sammanslutning av officerare som strävar efter hämnd på Imperial, eller Kättare som konspirerar för att störta Kurfurstarna.

ATT KOMMA MED I EN ORDEN

En orden är en de utvaldas sammanslutning, vars första och främsta krav för medlemsskap är att en medlem ber en att själv gå med. Detta kan inträffa som följd av en Särskild händelse eller när du vid slag för befordran får resultatet 10. I båda fallen kan du då gå med i vlafri orden vars minimikrav du uppfyller.

Samtliga ordnar har vissa minimikrav. Vissa kräver att du har en viss Socialnivå, andra att du nått en viss nivå inom någon färdighet eller grundegenskap, åter andra kräver att du har tillbringat två år som Pilgrim. Flertalet ordnar kräver någon kombination av de tre ovan nämnda, och kan dessutom ha andra krav. Uppfyller du dessa krav kan du gå med i orden.

När du väl gått med i en orden kan du få ett antal FÖRDELAR. Den första och kanske viktigaste av dessa är att din orden nu fungerar som en mäktig kontakt och kan förse dig med information och tjänster för att av och till kräva dig på en gentjänst. Andra fördelar kan vara sådant som färdigheter, hjälp att komma vidare i din karriär och kanske till och med undervisning i Konsten.

Det finns ingen övre gräns för hur många ordnar du kan gå med i — så länge du uppfyller deras minimikrav.

NOT TILL SL: Det finns flera hundra olika ordnar, långt fler än vi kan ta upp i den här boken. Det står dig alltså fritt att hitta på egna ordnar med de nedan beskrivna som riktlinjer.

YRKESORDNAR

«Inget är så tillfredsställande som att av sina överordnade upptas som jämlike.»
—hertig Klemmer när han förärades sitt adelsbrev

Det finns en yrkesorden för snart sagt varje yrke, men eftersom få spelare lär vara intresserade av att gå med i det Hedervärda Sällskapet av Bagare eller Optikernas Lojalitetsorden nöjer vi oss med de ordnar som kan vara av intresse för äventyrare.

JÄRNHANDSKENS ORDEN

Järnhandskens Order är en stor orden som rekryterar sina medlemmar bland de tjänstgörande officerarna inom Bauhaus' militärapparat. Eftersom dessa i ett senare och civilt stadium av sina liv ofta hamnar på högt uppsatta positioner har orden

FRILANSAREN

Major Strasser signerade akten med sina initialer och slog ihop den med en smäll. "Nog med pappersarbete", tänkte han och sköt undan tanken på att han just hade undertecknat en människas dödsdom. Han sträckte sig över bordet och slog på internttelefonen.

"Visa in honom nu, tack, Wolfe", sade han. Dörren öppnades och McBride klev in. Strasser iakttog honom och lade märke till hans lugna och synbarligen långsamma rörelser. I sin ungdom, innan han skadades, hade Strasser slagits mot Imperials specialstyrkor. Hans tränade öga insåg hur snabbt det som verkade vara nochalans kunde explodera i våld.

Utan att invänta ett erbjudande slog sig McBride ned i den stoppade fåtöljen framför skrivbordet.

"Slå er för allt i världen ned, McBride", sade Strasser. McBride log, men det var inte ett vackert leende. En mindre härdad man än Strasser hade kallat det skrämmande.

"Vad vill du, Strasser?"

Majoren lyckades i sista stund kontrollera ryckningen. Han var inte van vid att tilltalas så respektlöst av underordnade.

"Major Strasser, om jag får be."

McBrides irriterande leende blev bredare, men så försvann det plötsligt.

"Jag är inte nån av dina små Trälar, Strasser. Jag flyger inte upp och slår ihop klackarna när jag ser en prålig uniform, jag är inte din underordnade och jag har aldrig slagits i din hembyggararmé. Jag är inte tvungen att kalla dig för någonting alls, Strasser, men jag kan använda din rang om du använder min."

McBride försökte irritera honom — och han hade varit ytterst när att lyckas. Strasser tvingade fram ett lättsamt leende. Det gick absolut inte för sig att låta en underordnad hund som McBride att komma en inpå livet.

"Som ni vill, förutvarande överfurir McBride." McBride gjorde en grimas. "Där tog jag visst hem en poäng", tänkte Strasser. Han visste att McBride hade getts vanhedrande avsked från Blood Berets på grund av den där tröttsamma idioten Carringtons rävspel. Strasser tillät sig själv en lätt ilning av tillfredsställelse. Hittills hade allting gått som smort, och McBride spelade honom helt i händerna. "Förberedelse och ytterst noggrann planering är nyckeln till framgång", tänkte Strasser med ett gammalt uttryck från militärhögskolan.

"Så du känner till det, Strasser?"

"Jag vet allt om dig, McBride, från din storlek i Krigsöverministeriets standardstövlar till namnet på din första flickvän — Sabrina, eller hur?"

McBride grinade illa igen, som om Strasser hade rört vid en känslig nerv. "Utmärkt", tänkte Strassser, "ju ilsknare han är, desto bättre."

"Jag finner dig vara ytterst förutsägbar, McBride. Det var därför mina män visste vart de skulle leta efter dig i kväll. Samma kväll varenda vecka — Marios Gym."

"Träna hårt, kämpa lätt, för att citera ditt Sanningsministerium. Vad vill du, egentligen? Du lät knappast dina gorillor från Skräckministeriet släpa hit mig för att snacka lite över en kopp te, va?"

inflytande och kontaker även inom Bauhaus' civila sfär. Orden tar hand om sina medlemmar när de en gång lämnar sin aktiva tjänst, och det finns ordenskapitel i samtliga Bauhausstäder och områden där medlemmar träffas för att tala om den gamla goda tiden och göra varandra tjänster och gentjänster.

MINIMIKRAV. Måste vara tjänstgörande officer av lägst 4:e graden.

FÖRDELAR. +1 på samtliga framtida slag för befordran.

SPALDENÄRORDEN

Denna orden skapades av Bauhaus som en belöning för dem som särskilt väl har skött sina tjänster inom megakorporationen, och orden åtnjuter därför Bauhaus' fulla stöd. Dess medlemmar ses som megakorporationens sanna tjänare, och känns igen på de axelskydd i förkromat stål de bär på vänster axel.

MINIMIKRAV. Inga.

FÖRDELAR. +2 på samtliga kommunikationsfärdigheter i samspråk med Bauhausmedborgare när du bär ditt särskilda axelskydd.

BAUHAUS' HEDERSLEGION

Detta är en av många ordenssällskap för dem som dekorerats för uppvisande av särskilt mod på slagfältet. Detta sällskaps medlemmar har förärats korporationens Honnörsmedalj, ett litet järnhjul format som Bauhaus' logotyp. Som medlem av denna orden ses du av Bauhausmedborgarna som en hjälte.

MINIMIKRAV. Måste vara i aktiv tjänst, antingen under en karriär inom det militära eller som mobiliserad från hemvärnet under ett allmän mobilisering.

FÖRDELAR. Man har uppmärksammat ditt hjältemod, och du får därmed +1 på samtliga framtida slag för befordran. Uppmärksamheten gör dessutom underverk för ditt självförtroende, så PSY och PER höjs med +1. Observera dock att även om du upprepade gånger kan belönas med dekorationer av olika slag så kan du bara komma med i ordenssällskapet en gång. Du kan alltså bara få dessa fördelar en gång.

HEDERVÄRDA SKRIVARES SÄLLSKAP

"Hedervärda Skrivares Sällskap" är ett ödmjukt namn på en inte alltför ödmjuk grupp vars inflytande gör sig gällande inom Bauhaus' samtliga områden. Ordenssällskapet rekryterar sina medlemmar från de mest framgångsrika Administratörernas och Diplomaternas led, och dessa förser regelbundet varandra med information, skvaller och annan hjälp som är värd mycket mer än reda pengar. Om du någonsin behöver få veta någonting om vad som är på gång inom Bauhaus är det Hedervärda Skrivares medlemmar som bäst kan hjälpa dig.

MINIMIKRAV. Måste tjänstgöra som Diplomat eller Administratör av lägst 4:e graden.

FÖRDELAR. +1 på samtliga framtida slag för befordran.

ÄREVÖRDIGA LÄRDES ORDEN

Denna orden består av Bauhaus' mest respekterade vetenskapsmän, och bildades ursprungligen som en vetenskaplig informationscentral. Sällskapet publicerar sina egna vetenskapliga tidskrifter, och i samtliga ordenskapitel finns omfattande och unika bibliotek som berör de mest esoteriska ämnen. Det är i dessa bibliotek man kan hitta manuskript som redogör för den Mörka Legionens historia, lärda genomgångar av den Mörka teknologins natur, kartor över Venus' glömda städer och en mängd andra intressanta saker. I ordenssalarna kan man dessutom få tillfälle att diskutera snart sagt vilket ämne som helst med några av de mest lärda män och kvinnor som Bauhaus har inom detta område.

MINIMIKRAV. INT 13. Måste antingen vara verksam som Vetenskapsman eller ha FV 14+ i någon teknikfärdighet.

FÖRDELAR. +1 på samtliga slag för befordran så länge man är verksam som Vetenskapsman. Fullständig tillgång till bibliotek och experter.

VANDRARORDEN

Vandrarordens medlemmar är Pilgrimer som reser från planet till planet för att besöka heliga platser. Dessa vandrare bemöts av Brödraskapet särskilt vänligt, och ges gratis inkvartering i särskilda pilgrimlogement i närheten av Katedralerna. Sällskapets medlemmar ges också särskild tillgång till Brödraskapets bibliotek och kan till och med tillåtas studera självaste Mutant Chronicles. Vandrarorden står också bakom megastädernas Pilgrimshus där Pilgrimer ges gratis inkvartering och tillgång till ordenssällskapets enorma bibliotek. Pilgrimshus är också utmärkta källor till information där långväga resenärer möts och byter information och skvaller.

MINIMIKRAV. Måste antingen vara Pilgrim eller ha fått resultatet Pilgrim som Särskild händelse.

FÖRDELAR. Tillgång till Pilgrimshus, tio procents rabatt på samtliga resekostnader tack vare ekonomiskt stöd från Brödraskapet och Bauhaus, samt +2 på PSY för din enastående hängivenhet.

SILVERDISKUSENS ORDEN

Bauhaus uppmuntrar sitt folk till fysisk träning, och Silverdiskusens orden understöds av megakorporationens Hälsoministerium. Ordenssällska-

pet står öppet för alla medborgare, oavsett samhällsklass eller rang, med fallenhet för idrottande och det driver stora idrottshallar i megakorporationens samtliga städer. I dessa kan man träna sig inom snart sagt vilken sport som helst och tävla mot Bauhaus' bästa idrottsmän och kvinnor.

MINIMIKRAV. STY, FYS eller SMI 11.

FÖRDELAR. Regelbunden träning innebär att din STY och FYS ökas med +1 när du går med i denna orden. Om du skulle lämna ordenssällskapet eller avstängas efter att ha Vanärats förlorar du dessa fördelar.

OXIA PALUS ORDEN

Denna lätt olycksbådande orden är känd för sina preventiva aktioner riktade mot den Mörka Legionen, samt för sina kontakter med Skräckministeriet. Ordenssällskapets syfte är att till varje pris utradera Kätteri varhelst det sticker upp sitt fula huvud.

MINIMIKRAV. Medlemsskap i denna orden ges endast till Magistrater, officerare som tjänstgör inom det militära och märkligt nog dem av Brödraskapets Inkvisitorer och Mystiker som tjänstgör på Bauhaus' domäner. En Inkvisitor eller Mystiker som slår Kontakt med Bauhaus som Särskild händelse kan gå med i Oxia Palus Orden.

FÖRDELAR. Kontakt med Skräckministeriet. +1 på samtliga slag för befordran. +1 på PSY.

VENUSIANSKA TEMPELHERRARNAS MERITORDEN

Denna orden, ofta benämnd endast som Meritorden, är den mäktigaste av alla ordenssällskap med säte på Venus. Dess medlemmar är de absolut mest inflytelserika Bauhausmedborgarna — som exempel kan nämnas att Kurfurstarna är medlemmar av Meritorden. Detta är den orden samtliga maktens män och kvinnor inom Bauhaus vill tillhöra. Få är utvalda.

MINIMIKRAV. 9:e eller 10:e graden inom ditt yrke.

FÖRDELAR. Kontakt med samhälets mäktigaste personer. Du kan begära privata audienser med Kurfurstar eller ministeriechefer. Underordnade kommer att darra i din närhet.

TEMPELRIDDARORDNAR

«Ingenting kan förena två personer så som att riskera döden tillsammans med en vapenbroder.»
—Bauhausordspråk

Dessa är de paramilitära ordnar som är berömda över hela mänskligheten för sin hängivenhet, fanatism och hänsynslöshet. Tempelriddarordnar skiljer sig från andra ordnar i så motto att de är yrken, och för att gå med i en tempelriddarorden måste du lämna ditt nuvarande yrke och i stället gå med i ordenssällskapet. När du väl har gått med fungerar de precis som vilken annan karriär som helst.

DET FLAMMANDE SVÄRDETS RIDDARORDEN

Det Flammande Svärdets Riddarorden är det äldsta militära ordenssällskapet. Dess historia går ända tillbaka till den Mörka Legionens första intrång på Venus. Under den mörka tid då det tycktes som om Algeroths horder skulle övermanna hela mänskligheten fick en man, Lothar Mathias, en vision där han såg Kardinalen resa sig upp och slå ned den Mörka teknologins demoniske herre med ett svärd som flammade av Ljusets klara eld. Mathias insåg att Kardinalen skulle behöva all hjälp han kunde få, så han gick ut bland människorna och talade till de slagna och misströstande soldaterna och gav dem nytt hopp och ny kraft. Uppeldade av hans ord svor soldaterna att följa honom till den Mörka Symmetrins själva hjärta om så krävdes, och Mathias fick dem att svära en ed så kraftfull att ingen skulle våga bryta den. Ordenssällskapets män följde sin Stormästare i strid och kämpade tillsammans med



Kardinalen i samtliga större slag till den fruktansvärda dag de mötte självaste Algeroth. Stormästare Mathias föll i strid mot Nefariten Alakhai, men först efter att ha tilldelat den vidriga varelsen så svåra skador att den tvingades dra sig ur striden. När slaget äntligen var över öste Kardinalen beröm över ordenssällskapet och Kurfurstarna förlänade det en domän nära Heimburg att för evigt förfoga över. Sedan den dagen har Flammande Svärdets Riddarorden gått från storhet till storhet, och är nu en av Bauhaus' mest fruktade stridsenheter.

Denna jättelika militära orden har domkapitel i närheten av samtliga de platser där den Mörka Legionen har uppfört sina fruktansvärda citadell. Dess syfte är att bekämpa den Mörka Legionen varhelst och närhelst det är möjligt, och när man inte möter Mörkrets horder på slagfältet tjänar man som livvakter åt Inkvisitorer och Magistrater på Bauhausterritorium.

MIMIMIKRAV. Två år som Pilgrim. Trohetsed. STY 11, FYS 11, SMI 11. Tre färdigheter om minst FV 12 inom endera Strid eller Eldhandvapen.

FÖRDELAR. +2 på samtliga försök att motstå Mörk Symmetri. Riddare med PSY 15 kan studera en fritt vald aspekt av Konsten.

ANDRA MILITÄRA ORDNAR

Andra militära ordnar har liknande krav och fördelar. Se avsnittet "Specialstyrkor" för närmare detaljer.

HEMLIGA ORDENSSÄLLSKAP

«Jag skulle kunna berätta allt om de Ordenssällskap jag är medlem av, men då skulle jag också tvingas att döda dig.»

—Max Steiner

Endera dagen kommer någon bekant, en person du litar på och som litar på dig, kanske att söka upp dig i något vardagligt ärende. Efter ett flertal lika alldagliga konversationer som du känner på dig är ett led i något slags prövning kommer han eller hon kanske att fråga om du skulle vara intresserad av att gå med i någon orden du aldrig ens har hört talas om. Detta är i så fall en inbjudan till de hemliga ordenssällskapens paranoida värld — men var försiktig, för det är riskabelt att gå med i en sådan. I de flesta hemliga ordenssällskapen är straffet för att förråda orden eller dess existens döden eller något ännu värre.

HEMLIGA KORSTÅGSORDEN

Den Hemliga Korstågsordens medlemmar är en grupp mäktiga och inflytelserika personer som försvurit sig åt att hålla Bauhaus fritt från alla utifrånkommande influenser. Ordenssällskapet tillhör inte Bauhaus' organisatoriska struktur och officiellt anser Kurfurstarna den vara en illegal organisation. Inofficiellt finner de dock av och till den Hemliga Korstågsorden vara användbar, vilket är anledningen till att Justitieministeriet ännu inte har försökt krossa den.

Korstågsorden försöker eliminera Kättare, förrädare och spioner, och ser sig som en organisation som straffar de som undkommit lagen. De tar också "hämnd" för terroristdåd begågna av andra megakorporationer, och ligger bakom en mängd bombdåd, lönnmord och andra utrensningsaktioner. Dessvärre har man ofta fel angående sina mål, och många oskyldiga har fått sätta livet till. Å andra sidan utkämpar man ju ett krig, och i krig är de oskyldiga oftast de första att drabbas — så är det bara.

MINIMIKRAV. Inte minsta fläck av ovärdigt beteende, inga plumpar i protokollet. Minst 4:e graden eller född adlig.

FÖRDELAR. Korstågsorden använder sitt inflytande till att underlätta din karriär, så du får +1 på samtliga slag för befordran.

Du kommer ofta att ombes att "avrätta" Kättare och andra icke önskvärda, och finslipar därigenom dina stridsfärdigheter. Gör ett extra tillval per bakgrundsrepetition inom expertisområdena Strid ELLER Eldhandvapen.

BLODETS OCH ÄRANS ANRIKA ORDEN

Detta ordenssällskap består av medlemmar av lågadliga hus som oroas av att Ofrälse upphöjs till adliga och andra faktorer som hotar att minska de gamla lågadliga familjernas makt. Sällskapet arbetar i det tysta för att misskreditera dessa ovärdiga uppstickare (det är en av anledningarna till att det är lättare för en Ofrälse att Vanäras) och för att säkerställa att "rätt" personer når maktpositioner. Med tanke på hur medlemsmatrikeln ser ut är det en mycket inflytelserik orden med stor makt inom megakorporationen Bauhaus. Den gör allt den kan för att upprätthålla de gamla lågadliga ätternas prestige, och kan faktiskt gå så långt som att tysta ned skandaler som berör sällskapets medlemmar. När du väl tagits upp som medlem förväntas du göra detsamma. Man kommer dessutom att på ett mycket artigt men likafullt övertygande sätt förklara för dig att förrådande av orden kommer att resultera i en mycket tråkig olycka med dödlig utgång.

MINIMIKRAV. Ädel börd (Socialnivå 8+).

FÖRDELAR. +1 på alla slag för befordran. Om du någonsin drar Vanära över dig kommer sällskapet att se till att det hela tystas ned, och du kan bortse från Särskilda händelser eller slag för befordran som resulterar i Vanära — men bara en gång. Sällskapet hjälper inte vanemässigt stökiga individer. Om du är Kättare och avslöjas är det bäst att du lägger benen på ryggen...

SOLTEMPLETS ORDEN

Detta är en av de många Kätterska ordenssällskap som är verksamma på Bauhaus' territorium och

"Jag vill att du ska döda någon åt mig, McBride. En ond man, en Kättare och förrädare, ett kräk som säljer vapen till anarkister på mina domäner."

"Varför inte låta ditt eget folk göra det? De är väl skjutglada så att det räcker?"

"Det gäller en imperialmedborgare. Det skulle orsaka en större konflikt om det kom ut."

"Sakta i backarna. Jag tänker inte låta mig luras till att få ta skulden när ännu en av era operationer går åt helvete. Jag bryr mig inte du och klåparna på ISC-4 utkämpar ett regelrätt slag nere på centralen, men jag tänker inte blandas in i något sånt. Aldrig."

"Det tror jag nog, McBride."

"Var det där ett hot, Strasser?" Plötsligt såg McBride mycket farlig ut. Strasser såg att den andre mätte avståndet mellan dem, och han var glad åt att han hade sitt sidovapen. McBride var född till att döda, och uppträngd i ett hörn var han värre än en Diabolus Rex.

"Nej", svarade Strasser milt. "Jag vill att du ska döda förre brigadgeneralen James Arthur Carrington, förutvarande medlem av Imperials specialstyrkor."

"Jag gör det."

"Jag trodde väl att du skulle vilja det. Jag ska se till att du får en passande ersättning."

"Strunta i det — jag bjuder på den här."

Strassers ögon vidgades lätt av förvåning. Det var så nära ett förvånat uttryck han kunde komma.

"Du förvånar mig, McBride. Jag trodde inte att något sådant var möjligt."

tjänar som bulvanorganisationer för att rekrytera respektabla och hederliga människor till Apostlarnas tjänst. Soltemplets Orden lurar i likhet med många andra kätterska kulter potentiella medlemmar till att tro att det är en hemlig orden som strävar efter att öka Bauhaus' makt och ära. Man intalar rekryterna att de är spioner med uppgift att lokalisera Kättare och spår av Mörker inom sina ministerier och företag. Ibland ges de i uppgift att kopiera akter "så att Justitieministeriet kan syna dem", och naturligtvis får rekryterna veta att deras karriärer inte kommer att lida av deras hängivna arbete för Bauhaus' bästa. Många av Soltemplets Ordens rekryter kommer heller aldrig att inse att organisationen är något annat än vad den utger sig för att vara. De kan gå genom sina liv i tron att de tjänar sin korporation och belönas för detta utan att för ett ögonblick inse att de spionerar för Algeroths räkning. De som trots allt får reda på hur det står till utsätts för misskundlös utpressning eller tystas för gott, medan andra kan ha hunnit bli så förvända att de entusiastiskt tar steget fullt ut i kätteriet. Många unga officerare har Vanärats och jagats som Kättare utan att för en sekund ana vem de egentligen tjänat.

MINIMIKRAV. Minst 4:e graden inom ditt yrke.

FÖRDELAR. +2 på samtliga slag för befordran eftersom Soltemplets Orden inte skyr några medel för att underlätta sina medlemmars avancemang. Möjlighet att när du vill bli en äkta Kättare.

DET ALLSEENDE ÖGATS ORDEN

Det Allseende Ögats Orden är i själva verket en inofficiell avdelning av Justitieministeriet som skapats för att skydda systemet med ordenssällskap från Kättares och spioners missbruk. Orden har till uppgift att infiltrera och övervaka andra ordenssällskap för att säkerställa att de inte bär på några Mörka influenser eller av fientliga makter används som bulvanorganisationer.

MINIMIKRAV. Fullständig hängivenhet till Bauhaus' sak (det är upp till dig själv att avgöra huruvida din rollperson är så fullständigt självuppoffrande). Medlemsskap i annan orden.

FÖRDELAR. Du ges en grundläggande agentutbildning bestående av två färdighetstillval vardera i Kommandoträning, Lönnmord, Bluff och Förhörsteknik. Du kommer också att stå i kontakt med ett av Bauhaus' mäktigaste ministerier som kan förse dig med förfalskade dokument, lönnmördarvapen, juridisk immunitet och i princip allt som är nödvändigt i den eviga kampen mot Mörkret.

DET URGAMLA LJUSETS OCKULTA ORDEN

Samtliga denna hemliga ordens medlemmar studerar Konsten. Sällskapet har inte Brödraskapets godkännande och skulle elimineras med omedelbar verkan om den avslöjades. Det Urgamla Ljusets Ockulta Orden grundades av Michael Lucius, en Konstens väktare som för mer än tjugo generationer sedan tvingades lämna Brödraskapet. Michael Lucius ansåg att Konsten inte bara var en gåva som av Ljuset förärades Kardinalens tjänare, utan en manifestation av något slags nytt psykiskt fenomen som kunde studeras och bemästras. Han påstod också att det fanns en formel som kunde göra användaren odödlig, men naturligtvis ledde allt sådant nonsens bara till att Inkvisitionen förklarade honom vara Avfälling. Broder Lucius gick under jorden, for till Venus och grundade denna hemliga orden. Sedan den dagen har Det Urgamla Ljusets Ockulta Orden i hemlighet motarbetat Mörkret och ständigt strävat efter att öka mänsklighetens kunskap om Ljuset. Ordens Stormästare heter än i dag Michael Lucius, och vissa medlemmar gör gällande att det faktiskt är samme Lucius som en gång grundade orden.

MINIMIKRAV. PSY 15. Får inte ha varit Inkvisitor, Tempelriddare eller uppvisa minsta spår av Mörkerinflytande eller stigma.

FÖRDELAR. Du får studera valfri Konst, och kan öka alla slag med +1 för att se om din Grad av fullkomlighet ökas.



NYA FÄRDIGHETER

«Dina färdigheter kan i en mängd situationer vara av nästa lika stor betydelse som din samhällsposition — ni måste ju trots allt kunna leva upp till det namn ni bär.»
—hertig Mikhail Matochek till sina barn

STRID

KOMMANDOTRÄNING

GRUNDEGENSKAP: STY
Du har utbildats att döda folk med dina bara händer, och kan göra 2T3 poängs skada med händerna och 2T4 med fötterna. Vartannat tillval du lägger på denna färdighet ger dig ett bonustillval i Parera. Färdigheten lärs endast ut till specialstyrkeenheter som Venusian Rangers eller Etoiles Mortants.

LÖNNMORD

GRUNDEGENSKAP: SMI
Denna färdighet gör det möjligt för dig att döda utan ett ljud. Om du lyckas ta din fiende med överraskning kan du alltså eliminera honom eller henne utan att någon annan märker det, vilket är mycket användbart för att slå ut vakter.

RÖRELSE

JAKT

GRUNDEGENSKAP: (INT+SMI)/2
Med denna färdighet kan du spåra och döda djur, men också människor eller andra varelser. Färdigheten ger dig också kunskap om var djur håller till och kan gömma sig.

SJÖKUNNIGHET

GRUNDEGENSKAP: SMI
Du vet hur man handskas med sjöfarkoster som båtar, fartyg och ubåtar. Du kan navigera farkosterna och vet allt som behövs för att sköta dem.

TEKNIK

KUNSKAP OM [MEGAKORPORATION]

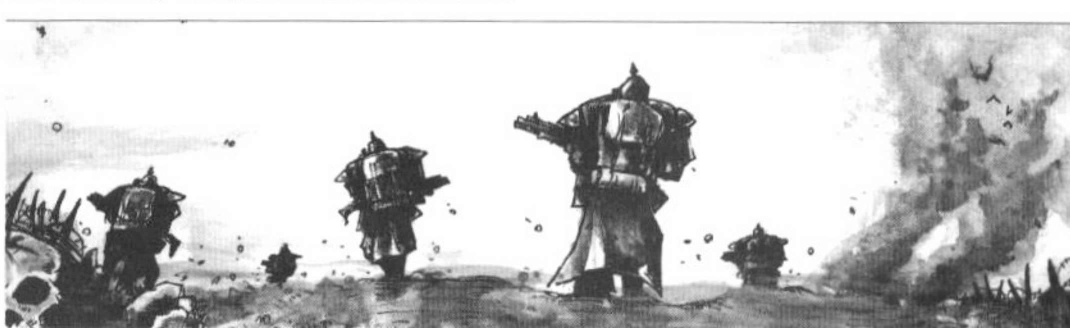
GRUNDEGENSKAP: INT
Färdigheten innebär att du känner till en viss megakosporations historia, struktur och målsättningar. Kunskap om Bauhaus lärs i skolan ut till korporationens samtliga medborgare.

[KORPORATIONS-] ETIKETT

GRUNDEGENSKAP: INT
Med hjälp av denna färdighet vet du hur man inom en megakorporation förväntas uppföra sig i ett visst socialt sammanhang. När det gäller Bauhaus innebär det att du alltid använder korrekt titel när du tilltalar folk, klär dig på rätt sätt för rätt tillfälle och vet hur du ska bete dig för att undvika att begå några besvärande felsteg. På en mer förfinad nivå innebär färdigheten att du vet allt om de mer obskyra sociala ritualerna och hur du förväntas bete dig under dem. För en Bauhausädling är denna färdighet en absolut nödvändighet.

DJUNGELÖVERLEVNAD

GRUNDEGENSKAP: INT
Du kan konsten att överleva i djungelterräng, och vet hur man ordnar skydd, vilka växter som är giftiga och hur man undviker värmeslag och uttorkning. Du kan använda denna färdighet i stället för Perception för att upptäcka de lurande faror som är så vanligt förekommande i djungeln.



DEN SISTA STRIDEN

Explosionen fick bunkerns väggar att skaka. Steiner såg upp från korten, men vände tillbaka blicken igen. "Dödskalle fyra ska ligga där", tänkte han. Fingrarna i hans mekaniska arm ven lätt när han flyttade kortet och lade det under svärd fem. "Fortsätt tänka på korten", sade han till sig själv. "Tänk inte på vad som händer där utanför."

Han vände upp två kort och såg på det tredje. En knekt. Värdelöst.

"Var är helikoptrarna? Varför skickar de inte helikoptrar?" Kapten Weiss lät nästan bruten på rösten. Steiner stirrade på den smale unge ädlingen utan att riktigt kunna dölja sitt förakt. Han erkände för sig själv att han hatade kaptenen. Han hatade de privilegier som satte epåletterna på Weiss' axlar medan så många bättre tvingades tjäna under honom. Weiss såg något av Steiners tankar i dennes ögon.

"Ni gillar mig visst inte, Steiner?"

"Nej, kapten Weiss." Han såg hur Weiss' mun öppnades på vid gavel. Han var inte van vid en sådan fräckhet från sina underordnade, och det sade han till Steiner.

"Ber ödmjukt att få påpeka att det inte var fräckhet, kapten Weiss. Ärlighet. Ni ställde en fråga, jag svarade."

Kaptenen glodde ilsket på den grove V-Rangern och vände åter sin uppmärksamhet mot teletypmaskinen. Steiner frågade sig själv varför i Ljusets namn han hade bestämt sig för att irritera sin överordnade. Han såg på fotografiet över sin fru och sina

NYA REGLER FÖR STRID

«Döden är inte något vackert — se till varje pris till att hålla dig på rätt sida om den.»
—talesätt inom Bauhaus' armé

ELIMINERA VAKTER

Om du kan smyga dig upp bakom en fiende utan att denne upptäcker dig kan du döda honom eller henne i tysthet med dina bara händer eller med en kniv. Om motståndaren står med ryggen mot dig och du slår ett lyckat slag för Smyga får du upp en arm runt hans hals och kan strypa honom eller köra in en kniv mellan nackkotorna. Du kan göra dubbel skada UTAN att tvingas slå igenom motståndarens rustning, och du kan välja angreppsområde. Huvudet är vanligtvis huvudmål när det gäller att skära av halsar och knäcka nackar.

SKJUTA SMÅDJUR

När det gäller att skjuta smådjur är det ingen idé att bry sig om träffområde — målet är ju så litet att det inte spelar någon roll var man träffar. Smådjur får därför sägas ha ett träffområde, och för enkelhetens skull får det bli kroppen.

SKJUTA STORA FYRBENTA DJUR

När man skjuter mot stora fyrbenta djur används samma träffområden som när man skjuter mot människor. Skott mot armar räknas som skott mot ben, och vilket ben som träffas beror på varifrån man skjuter. Skjuter man framifrån träffas höger eller vänster framben, skjuter man bakifrån träffas höger eller vänster bakben. Skjuter man från varelsens vänstra sida träffas antingen vänster framben eller vänster bakben, skjuter man från dess högra sida träffas antingen höger framben eller höger bakben.

SNABB STRID

Mutant Chronicles' stridssystem fungerar utmärkt för mindre skärmytslingar. Ska man däremot utkämpa en riktigt stor strid kan det vara kärvt att hålla reda på en mängd SLPs träffområden, särskilt om de är mindre viktiga skurkar, meniga eller Odöda Legionärer. För att få upp farten kan du i så fall helt enkelt strunta i att de där mindre viktiga SLP har olika träffområden — använd dig bara av deras totala KP. När dina spelare skjuter mot någon av dessa SLP behöver du bara slå för träffområde för att se om de träffar någon rustning.

Träffar mot huvudet räknas som dubbla, så om en skadepoäng slår igenom en hjälms RF har varelsens totala KP minskats med två poäng.

När varelsen träffas drar du av skadan från dess totala KP, och när denna når noll är varelsen död, medvetslös eller på annat sätt ute ur leken. För varannan poängs minskning av totala KP minskar du deras färdighetsslag med -1 när de ska skjuta, gå in i närstrid etc. Du bör dock fortsätta att använda det fullständiga träffområdessystemet för RP, viktiga SLP och mäktiga monster.

DJUNGELN

«Djungeln står för kaos. Bauhaus står för ordning. Kampen mellan de två kan tyckas vara evig, men vi ska gå segrande ur den»
—Bauhaus ordspråk

Venus' djungler är en av solsystemets farligaste, dödligaste och mest skrämmande stridszoner som förutom glömda städer, den Mörka Legionens citadell och fiendebaser också är fyllda av farliga växter och djur. Som om detta inte vore illa nog är de dessutom rena sjukdomshärdar, och ibland kan faktiskt hettan och fukten vara den dödligaste fienden av alla. Här, bland träd och ormbunkar som ibland når uppemot etthundra meters höjd, sätts även den tuffaste på prov.

STRID I DJUNGELN. I djungeln skärmar den täta vegetationen av mycket ljus och erbjuder dessutom ett gott skydd. Det ständiga oväsendet från det rika djurlivet dränker också de små ljud som en aldrig så tystlåten fiende gör, och sammantaget innebär detta att samtliga eldhandvapenanfall ska beläggas med dubbla avståndsmodifikationer. Smyga ökas med +4 och Perception minskas med -2 när det gäller att upptäcka framsmygande fiender — men eftersom det finns så mycket undervegetation att söka skydd i ökas Undvika med +2.



barn, döda sedan två år efter ett av Mishimas flyganfall. Han såg på det bleknade svartvita fotografiet från hans avgångsklass från kadettskolan vid Smedjan. Flertalet av dem var borta nu, och de hade varit bra karlar allhop, goda vänner och goda kamrater. Steiner visste att ingen skulle minnas honom när han en gång stupade, men för Weiss skulle det bli annorlunda. Det skulle bli en dyr begravning i Volksburgkatedralen, och det skulle hänga porträtt i familjens gods. Folk skulle tala om honom som en modig officer, och en fin människa. Steiner fnyste föraktfullt och tänkte på den järnhandske och de medaljer Weiss redan hade förärats.

Ingen verkade någonsin tänka på att det inte var officerarna som vann slagen, utan fotfolket. Det enda ädlingarna någonsin gjorde var att roffa åt sig äran och belöningarna. Han måste i och för sig erkänna att Weiss var modig nog när det vankades medaljer, men hur långt skulle modet räcka nu? Skulle det verkligen räcka till en ärofylld sista strid ute i den här av Ljuset övergivna djungeln?

Teletypern rasslade till. Weiss slet åt sig det frammatade papperet med sin stridshandskeklädda hand, och läse meddelandet med ögon som vidgades i misstro. Han körde fram papperet under sergeantens näsa. Meddelandet var kort och koncist. Golgotha. Steiner log ett bittert leende väl medveten om vad meddelandet betydde: håll ställningarna och dö. Han var beredd på det här — han kunde nästan säga att han hade vetat om det hela tiden. Det här var ett

alldeles för stort anfall. Överkommandot skulle inte undsätta dem. Man behövde alla tillgängliga transportfordon till att föra fram trupper till stridszonerna.

"Vad gör vi nu, sergeant?" undrade Weiss.

"Vi dör", svarade Steiner och lyfte utan ansträngning upp sin Deathlockdrum med sin bioniska arm. Han vräkte in ett mag och marscherade ned längs skyttegraven till bröstvärnet. Ännu en anfallsvåg av Odöda Legionärer samlades vid foten av kullen, redo att storma fram ur djungeln och ut över ingenmansland. Den här gången fanns inte tillräckligt många V-Rangers kvar för att man skulle kunna stoppa dem. "Vad spelar det för roll — utan död ingen ära," tänkte Steiner ironiskt och tog sikte med vapnet. Weiss tog sammanbitet plats bredvid honom.

«Sjukdomar är tragiska. Det ligger ingen ära i att falla för en så förrädisk fiendes hand»
—yttrande tillskrivet en arméläkare

VÄRMESLAG

Värmeslag orsakas av uttorkning och överhettning och försätter kroppens temperaturkontroll ur spel, vilket kan leda till döden. Försåvitt man inte bär djungelrustning med klimatkontroll förvärras problemet av rustningar, och man måste då en gång per dygn slå kontrollslag för Värmeslag. Värmeslag fungerar som en vanlig sjukdom förutom att dess SG är lika med samtliga träffområdens sammanlagda rustningsfaktor som halveras (avrunda uppåt).

Exempel: om du har 3 poäng rustning på huvud, ben och armar, och 4 poäng på bröstkorg och mage blir Värmeslagets SG [(3+3+3+3+3+4+4)/2=] 12.

Om du springer mycket, ägnar dig åt hårt kroppsarbete eller utkämpar längre strider (två timmar eller längre) dubbleras SG.

Eftersom man kan lära sig att undvika Värmeslag får man lägga ihop sitt FV i Djungelöverlevnad med sin FYS när man slår kontrollslaget för Värmeslag.

Sjukdomen har tre stadier: första gången du misslyckas med slaget känner du dig yr, sjuk och illamående. Dina färdighetsslag minskas med -4 om du inte vilar dig i sex timmar och dricker mycket. Om du inte vilar utan fortsätter med vad du nu gör måste du slå ytterligare ett motståndsslag efter två timmar, och om du även då misslyckas känner du dig matt intill medvetslöshetens gräns, drabbas av hallucinationer och kan inte göra någon som helst nytta. Även om du nu skulle få läkarbehandling måste du efter tre timmar ändå slå ytterligare ett motståndsslag, och misslyckas det dör du. När du en gång nått sjukdomens andra stadium är den enda boten mycket vätska och minst en dags vila.

DJUNGELFEBER

Djungelfebern är en av de vidrigaste sjukdomar mänskligheten känner, men dessvärre vet ingen hur den sprids. Somliga hävdar att den sprids via insektsbett, andra att boven i dramat är förorenat vatten medan åter andra gör gällande att det finns något slags pestsporer i luften. Oavsett hur det är med den saken så är Djungelfebern dödlig. För var dag man tillbringar i en feberzon (samtliga områden runt citadell, träsk och andra områden som SL utser) måste man slå på motståndstabellen mot en SG på 1T10+10. Misslyckas slaget har man smittats av denna dödliga sjukdom. För var dag som går mellan smittotillfället och det att du får ordentlig vård (på ett sjukhus) kommer din hud att bli allt gulare och din kropp att brytas ned. Du förlorar 1 KP per dag i samtliga kroppsdelar förutom huvudet, och förlorar dessutom 1 poäng vardera i grundegenskaperna STY, FYS och SMI. Febern och illamåendet gör att samtliga färdighetsslag minskas med -4. Sjukdomen slår klorna i sitt offer med förfärande snabbhet — inom en timme efter smittotillfället. Om du bär Dödszon-rustning behöver du inte slå något motståndsslag.



VENUS' FLORA OCH FAUNA

«De venusianska monstren tjänar som en påminnelse om att det finns faror här i livet, samt att döden kan nå en när man minst anar det.»
—hertig Jean Piquarde

I Venus' djungler finns några av solsystemets dödligaste växter och djur, och de har blivit mycket dödligare sedan den Mörka Legionen slog ned på planeten. Det verkar finnas någonting i själva atmosfären runt ett citadell som förvrider allt liv, och naturligtvis släpar Algeroths Tekroner ofta in vilda djur i sina förvändningskammare för att sedan släppa ut de fruktansvärt muterade varelserna igen.

FLORA

«På Venus äter vi vissa växter, och vissa växter äter oss.»
—hertig Jean Piquarde

Somliga venusianska växter är minst lika vildsinta och köttätande som något djur. Det måste de vara för att ha någon chans att överleva.

MÖRDARKRUS

Dessa enorma och köttätande växter liknar närmast ett stort krus fyllt med en stinkande och frätande vätska, och det är naturligtvis formen som har gett växten dess namn. Mördarkruset borrar sig djupt ned i marken och utvecklar ett tunt skyddande membran över öppningen som ligger i nivå med marken. De intet ont anande varelser som trampar på membranet faller igenom detta och glider nedför växtens slippriga väggar och landar i den frätande magsyran. Det är i princip omöjligt att ta sig upp ur Mördarkrusets mörka och illaluktande inre, eftersom dess väggar täcks av ett oljigt slem. Eventuella skador från fallet ned i växtens inre beror på växtens djup, 4T6+10/3 meter, men den verkliga skadan står magsyran för som fräter bort 1 KP per SR från offret. Syran fräter först bort eventuell rustning, och när denna smälts bort slukas den oskyddade kroppen. Det i princip enda sättet att komma ut ur ett Mördarkrus är att få ett rep nedslängt till sig, men flertalet offer är så disorienterade i mörkret efter fallet att det är svårt att se repet. Slå ett Perceptionsslag för att se om du hittar det.

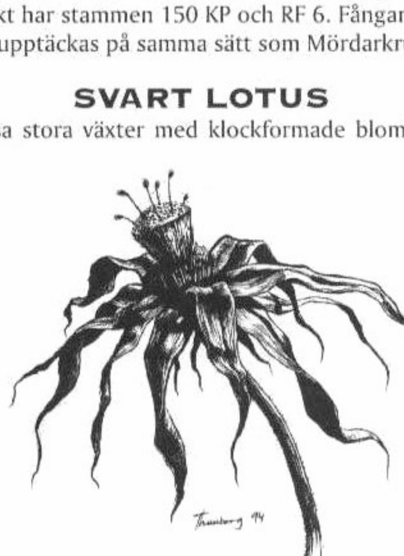
Mördarkrus är ytterst väl kamouflerade. Mindre och oskyldigare växter breder ut sig ut över membranet, och krusets öppning kan därför bara upptäckas av ett ytterst vältränat eller skarpsynt öga. För att undvika att kliva ut på membranet måste du slå ett lyckat Perceptionsslag, men om ditt FV i Djungelöverlevnad är högre kan du använda denna färdighet i stället.

FÅNGARTRÄD

Fångarträd väntar tålmodigt på sina offer. De är omöjliga att skilja från de stora draperier av lianer som skymmer sikten i de flesta venusianska djungler, men man märker en stor skillnad så snart man går in i dem. Lianerna snor sig då snabbt runt en och drar en långsamt upp mot den gapande käften högt uppe i trädets topp. Lianerna snor sig runt en med KM 15, och alla har 6 KP, RF 3 och offret snärjs av 1T6 lianer. När man väl snärjts kan man försöka slita sig ur lianernas grepp, och måste då slå på motståndstabellen mot trädets styrka 15 plus 1 för var lian. Det tar växten 1T4+2 SR att lyfta upp offret till sin käft (1.5 meter/SR), och om man lyckas ta sig loss faller man handlöst till marken. När man väl släpats upp till käften sliter den sönder en med 1T6+6 poängs skada i 1T4 kroppsdelar. Växten träffar automatiskt med denna attack om den inte fumlar. Efter ytterligare 1T6 SR dras offret in i trädet och dör. Om man anfaller ett Fångarträd direkt har stammen 150 KP och RF 6. Fångarträd kan upptäckas på samma sätt som Mördarkrus.

SVART LOTUS

Dessa stora växter med klockformade blommor



«På Venus äter vi vissa växter, och vissa växter äter oss.»
—hertig Jean Piquarde

är mycket vackra och endast oavsiktligt dödliga. De avger inom en radie av 10 meter en märklig och bedövande sötaktig doft (SG 10) med en lätt narkotisk inverkan som först berusar offret och inom 1T10 SR söver det till en djup sömn som varar i 1T20 timmar. Man kan redan vid första inandningen av doften bli så berusad att man är oförmögen att göra annat än att med ett inåtvänt och lyckligt leende lägga sig ned. Slå ett INT-slag för att springa utom lukthåll från blomman vid första antydan till doftsensation. Misslyckas slaget står du bara kvar och stirrar andlöst på den vackra växten till dess du förlorar medvetandet, vilket i Venus' djungler kan innebära fara för livet eftersom många djur är immuna mot doftmolnen. Ett flertal narkotiska preparat utvinns ur den svarta lotusens blommor, och många frilansare kan iförda gasmask ses ute i djungeln på jakt efter dem. En blomma kan på svarta marknaden betinga ett värde av 1T6x1000 Kardinalsmarker beroende på storlek och kvalitet, och de växer i grupper om 1T10+10 växter. Det behöver kanske inte påpekas att du är illa ute om polisen tar dig med dessa blommor i bagaget.

FAUNA

«Under jakten påminns man om att vi inte skiljer oss så mycket från de varelser som svingar sig fram mellan träden. Det är sättet vi jagar på som skiljer oss åt. För större vilt föredrar jag personligen en MG-80.»
—Max Steiner

I speltermer har samtliga djur en sak gemensam, nämligen att de bara anfaller med naturliga vapen och att de gör så genom att slå under sin SMI. INT används i stället för att slå för upptäckt.

RÖVARAPOR

Dessa små rödgrå apor är knappt hälften så stora som en människa, ytterst viga och utrustade med långa svansar med gripförmåga. Deras fötter har i princip samma gripförmåga som en människohand. Aporna svingar sig fram i trädkronorna och svärmar i mängder ned över intet ont anande äventyrare. De är inte illasinnade, men däremot fruktansvärt nyfikna, och stjäl så fort de kommer åt vapen och utrustning ur förbipasserandes händer, hölster och ryggsäckar för att sedan försvinna tillbaka upp i träden. De är ökända för att nattetid smyga fram till en sovande grupp människor och stjäla mat och utrustning. Samtliga rövarapors FV i Smyga, Vighet och Fingerfärdighet är detsamma som deras SMI (Fingerfärdighet används till att plundra folks fickor). Ibland fångar sluga tjuvar in små apor och dresserar dem till att agera ficktjuvar, och därför är en ung apa värd (1T4+5) x 1000 Kardinalsmarker. Nära citadell hittar man ofta rövarapans svarthåriga och rödögda kusin härjarapan. Denna är mycket farligare än sin tjuvaktiga släkting, eftersom den anfaller med en bärsärks vildhet och sprider djungelfeber med sina bett.

RÖVARAPOR

ANTAL: 4T6
STY 6
FYS 6
SMI 15
INT 7
PSY 8
PER —
RÖRELSEFÖRMÅGA: 4/275
SB: —
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 8
KP: Litet djur: 6
ATTACKER: bett 1T4
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: FICKTJUV, SMYGA.

DIABOLUS (REX)

Dessa stora pumaliknande kattdjur väger ungefär lika mycket som en normalstor man fastän de är något mindre. De har blänkande svart päls och



mycket stora tänder. Diabolus har fått sitt namn på grund av det faktum att den är ett av de mest vildsinta djur man känner till, en målsökande robot bestående av muskler, päls, huggtänder och ett vrålande raseri. Diabolus är ett nattdjur och jagar i flock, och deras kusliga morrande får den modigaste att rysa. Diabolus Rex är ett större och ensamlevande rovdjur, ondskefullt och blodtörstigt bortom allt förnuft och utrustad med käftar som är kraftigare än något annat stort däggdjurs. Pälsen av en Diabolus är värd (1T10+10) x 1000 Kardinalsmarker, och en Diabolus Rex' fem gånger så mycket.

DIABOLUS (REX)

ANTAL: 2T4 (1)
STY 25 (50)
FYS 20 (50)
SMI 13 (15)
INT 6
PSY 8
PER —
RÖRELSEFÖRMÅGA: 4/275 (7/500)
SB: +7
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 5
KP: Litet djuR: 15 (HUVUD 5 BEN 9 MAGE 9 BRÖST 10)
ATTACKER: bett 1T6 (2T6)
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Smyga. DIABOLUS REX har 2 poäng rustning på var kroppsdel.

DEMONFLADDERMUS

Demonfladdermusen är en stor fladdermusvingad varelse med ett huvud som påminner om ett nejonögas. Den sveper ned mot sitt byte och bär det med sig upp i skyn samtidigt som den med osviklig instinkt suger sig fast vid offrets huvud och suger ut dess hjärna. Demonfladdermöss är förvånansvärt starka och tåliga djur och är mycket svåra att få död på, och de ses ofta svepa fram och tillbaka i stora flockar ovan de större citadellen. Det finns inga uppgifter på att Demonfladdermusen skulle ha existerat innan den Mörka Legionen slog ned på Venus, men nu hemsöker de nattetid till och med planetens största städer. Det spekuleras i att den är en främmande livsform som av Mörkrets horder tagits hit från någon annanstans, och detta rykte ges större tyngd av det faktum att Centurioner och andra mörkervarelser ibland ses rida på särskilt stora Demonfladdermöss.



VENUSIANSK PYTONORM

Dessa slingrande monster tillhör historiens största reptiler och sprider skräck och fasa i Venus' floder, träsk och djungler. Den guldgröna och glittrande kroppen kan bli mer än 25 meter lång och kan som mest mäta 3 meter i omkrets. De är fruktansvärt starka och minst lika svultna. Fastän det sägs att de en gång var vanliga boaormar står det helt klart att de sedan den Mörka Legionens ankomst till Venus har blivit solsystemets absolut giftigaste djur — ett enda bett kan döda sekundsnabbt. Många av de exemplar som återfinns runt citadellen är kusligt intelligenta, och somliga har till och med den Mörka teknologins Gåvor.

VENUSIANSK PYTONORM

ANTAL: 1
STY 100
FYS 100
SMI 12
INT 4
PSY 8
PER —
RÖRELSEFÖRMÅGA: 4/275
SB: +11
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 4
KP: Slå T20 för kroppsdel 1-2=huvud. 3-20=kropp. Kroppen i sin helhet har RF 1T4+4.
HUVUD: 12
KROPP: 70
ATTACKER: bett 1T10+ gift. Klämning.
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Giftet med DL 20 överförs med bettet. Misslyckat slag på motståndstabellen innebär omedelbar död. klämning: måste slå lyckad KM attack. under var följande SR tar offret T20+SB skada i 1T4 kroppsdelar.

DEMONFLADDERMUS

ANTAL: 2T20
STY 40
FYS 40
SMI 11
INT 4
PSY 8
PER —
RÖRELSEFÖRMÅGA 2/150: på marken; 10/800 i luften.
SB: +5
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 4
KP: Huvud 7; vinge: 11; kropp: 12; mage: 11; ben: 5
ATTACKER: bett 1T10+SB
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR: Flygförmåga. Demonfladdermusen måste för att kunna lyfta offret först få grepp om det och sedan vinna STY mot STY under minst en handling per följande SR. Slå inte för träffområde när den biter, eftersom den alltid träffar huvudet. Den biter först efter att ha fått grepp om offret och lyft. Under de följande rundorna kan offret försöka ta sig loss genom att slå STY mot STY. Lyckas detta faller offret handlöst till marken.

MÖTEN

Så länge du befinner dig i djungeln ska du slå för slumpmässiga möten en gång per timme eller en gång för var period om sex eller tjugofyra timmar. Antalet slag avgörs av hur farligt eller befolkat området du rör dig i är — ju farligare område, desto oftare ska du slå för möten. Hur ofta möten inträffar beror på om du befinner dig i gles djungel, tät djungel eller nära ett citadell. I gles djungel inträffar ett möte om resultatet blir 10 eller lägre, i tät djungel 12 eller lägre och i närheten av ett citadell 15 eller lägre. Din spelledare avgör vilken djungeltyp du befinner dig i. Om ett möte inträffar ska du slå 1T10 på tabellen nedan.

1 Mördarkrus
2 Fångarträd
3 Svart Lotus
4 Rövarapa
5 Diabolus
6 Diabolus Rex
7 Demonfladdermus
8 Venusiansk pytonorm
9 Patrull från lokal styrka, alltså Bauhausstyrka på Bauhaus' domäner, Imperialstyrka nära Imperialterritorium och från den Mörka Legion i närheten av ett citadell. Slå om om du befinner dig i ett glest befolkat eller neutralt område.
10 Patrull från den Mörka Legionen

Om du är sugen på att slåss kan du låta patrullerna vara ungefär lika starka som dina spelare till antal och beväpning. Om du hellre undviker strid kan du låta patrullen vara mycket starkare eller svagare än spelarna — på så sätt måste endera gruppen ta till flykten.

Tänk också på att Venus är en stor planet med en mängd farliga växter och djur. Avslöja gärna resultatet av dina egna efterforskningar på dessa områden, och skapa gärna egna tabeller för slumpmässiga möten.



MEGAKORPORATIONEN BAUHAUS

«Bauhaus' affärer är affärer — ofta krigiska sådana.»
—hertig Sergei Romanov

«Kvalitet på allt.»
—Bauhausslogan

Bauhaus styrs genom sina fyra Överministerier, och kontrollen över dessa går inom de fyra Kurfurstefamiljerna i arv. Dessa enorma ministerier styr tillsammans med sina tallösa underministerier livets samtliga skiftningar inom Bahaus' domäner.

Till skillnad från Capitol har Bauhaus inte någon författningssamling. Man har traditioner — saker och ting är som de alltid har varit. Det är nästan otänkbart att någon högadlig familj skulle ifrågasätta Kurfurstarnas auktoritet eftersom sådant påminner om anarki, och det är för flertalet Bauhausers en helt otänkbar ordning. Hotet från den Mörka Legionen innebär också i än högre grad än tidigare att ingen har lust att ställa till med oroligheter. Megakorporationen Bauhaus är mycket framgångsrik, och merparten av dess medborgare är så tillfreds det överhuvudtaget är möjligt att vara i dessa mörka tider. Ingen vågar därför riskera en förändring, eftersom man löper risk att den är en förändring till det sämre. Bauhaus är, som det har påpekats så många gånger förut, ett ytterst konservativt samhälle.

KURFURSTARNAS RÅD

«Ju fler Kurfurstar desto sämre regering.»
—Bauhausordspråk

Kurfurstarnas Råd är Bauhaus' högsta styrande organ som under sina möten har att diskutera megakorporationens mål och planer samt att fatta beslut på allra högsta nivå. Det är bara Kurfurstarnas Råd som kan förklara krig eller besluta om någon större förändring i Bauhaus' policy (det förra är vanligt förekommande, det senare är ytterst ovanligt). Kurfurstarnas Råd är också den instans som medlar i dispyter och territoriella fejder mellan adelssläkterna.

Kurfurstarnas Råd möts i Rådskammaren, som inte är något specifikt rum utan den plats där det för tillfället passar Kurfurstarna att mötas. Tidigare utnyttjade Rådet på en mer regelbunden basis två mötesplatser, Regeringspalatset i Heimburg och Tvillingtornen på Luna, men sedan Tvillingtornen utsattes för en av Kättare inspirerad anarkistattack används dessa platser mer sällan.

Innan ett rådsmöte inleds genomför Brödraskapets Mystiker och Inkvisitorer en reningsritual i rummet, söker noga igenom det på jakt efter avlyssningsutrustning och förseglar det sedan för att förhindra avlyssning med övernaturliga medel. Kurfurstarna tar därefter flankerade av sina rådgivare ur Brödraskapet plats vid ett stort bord format som Bauhaus' kugghjul. Vid mötet närvarar även representanter för samtliga högadliga hus, men dessa har ingen formell makt och kan endast råda och försöka övertala Kurfurstarna.

Det är sedan länge tradition att rådsmötenas ordförandeskap innehas av en av Kurfurstarna, samt att ordförandeskapet roteras från möte till möte. Mötesordföranden tituleras av hävd som Regent och leder mötet från en tron där Bauhaus' kugghjul lagts in ovanför hans huvud och Brödraskapets symboler fällts in på armstöden. Regentens tron placeras alltid vid den av hjulets kuggar som är närmast en Katedral.

Samtliga beslut fattas omröstningar med enkel majoritet, och i de fall det väger lika har sittande Regent utslagsröst.

ÖVERMINISTERIERNA

Efter rådsmötena återvänder Kurfurstarna till sina respektive Överministerier för att implementera den överenskomna policyn. Samtliga Överministerier ansvarar för en klart definierad del av Bauhaus liv och verksamhet och de har nära nog total makt inom sina respektive områden. Överministeriernas arbete leds direkt av Kurfurstarna som delegerar beslut och ansvar till sina horder av lakejer, tjänstemän och rådgivare.

KRIGSÖVERMINISTERIET

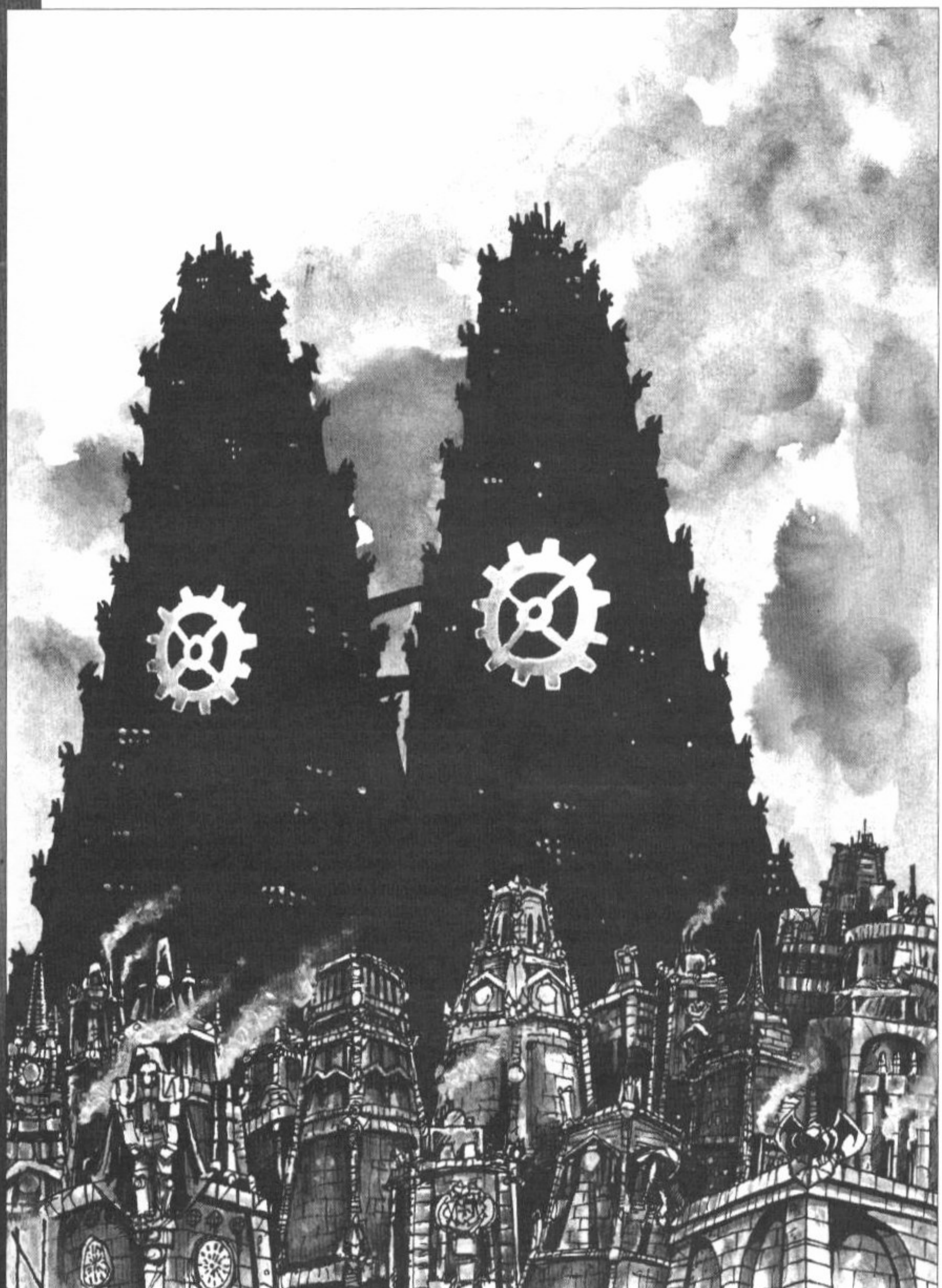
«Bauhaus' affärer är affärer — ofta krigiska sådana.»
—hertig Sergei Romanov

Krigsöverministeriet har överinseende över Bauhaus' mäktiga militärapparat och har direkt kon-

troll över dess arméer och flottor. Ministeriet ansvarar för förande av krig och anskaffande av utrustning och har dussintals underministerier, varav de viktigaste är:

ÖVERKOMMANDOT. I Överkommandot har korporationens främsta generaler och marskalker samlats som en första länk i befälskedjan från Kurfurstarna ned till slagfältet. Överkommandot ansvarar för övergripande operativ planering på längre sikt, ledning av kampanjer och koordinerandet av Bauhaus' många militära grenar.

ARMÉMINISTERIET. Arméministeriet har direkt överinseende över megakorporationens samtliga värvade markstyrkor och är — eftersom Bauhaus värderar det militära så högt — ett av de mest ansedda ministerierna. Från dess kolossala befästa bunker i Heimburg utgår order till de bebodda världarnas samtliga hörn.



FLYGMINISTERIET. Detta ministerium ansvarar för Bauhaus' luftflottor, däribland de berömda luftslagskeppen. Det svarar också för underhållet av megakorporationens enorma aerodromer.

AMIRALITETET. Bauhaus' havsflottor och dess rymdflotta sorterar under Amiralitetet som är unikt på så sätt att det ligger på Hydra, en jättelik artificiell satellit som ligger i geostationär omloppsbana ovanför Heimburg.

KVARTERSMINISTERIET. Kvartersministeriet håller i megakorporationens försvarsutgifter och har därmed ansvaret för att dess styrkor ska fortsätta att vara solsystemets bäst utrustade.

HEMVÄRNSMINISTERIET. Denna jättelika papperskvarn till byråkrati för ett nära samarabete med Trons Överministerium, Folköverministeriet och adelns domäner för att kunna hålla reda på de enorma reservstyrkor Bauhaus har i sitt hemvärn. Vid en allmän mobilisering är det Hemvärnsministeriet som ansvarar för att dessa styrkor mobiliseras så snabbt och friktionsfritt som möjligt.

SÄKERHETSTJÄNSTEN. Säkerhetstjänsten vakar över Bauhaus' militära hemligheter och inhämtar information om de övriga megakorporationernas militära styrkor. Dess Analysavdelning har rykte om sig att få fram militära underrättelser som med sitt omfång och djup slår de flesta motsvarande organisationers ansträngningar med hästlängder. Man har ofta flera dagar i förväg förutspått anfall från Mishimas och Imperials sida genom att helt enkelt analysera fiendstyrkornas trupprörelser och underhållslinjer.

INDUSTRINS ÖVERMINISTERIUM

«Bauhaus är industri.»
—Bauhaustalesätt

Detta Överministerium ansvarar för Bauhaus' industriella policy, och beslutar vilka områden man ska satsa på och hur man bäst ska kunna möta konkurrensen från de övriga megakorporationerna. Det åligger kort sagt Industrins Överministerium att bibehålla den industriella styrka som Bauhaus' status som megakorporation vilar på. Ministeriet utfärdar förordningar till korporationens samtliga dotterföretag och ser till att de olika marknadsaktörerna inte kommer i direkt konflikt med varandra, och man har för överinseendet över skötseln av industrilänen hjälp av tusentals underministerier. Industrins Överministerium ansvarar också för upprätthållandet av ett nöjaktigt samarbete med de andra megakorporationerna. Dess tre mest kända underministerier är:

STANDARDISERINGSKONTORET. Standardiseringskontoret har i sin tjänst tiotusentals inspektörer med uppgift att se till att Bauhaus' produkter — och därmed korporationens rykte — fortfar att hålla den ypperliga standard de blivit kända för. Standardiseringsinspektörerna arbetar outtröttligt på att försäkra sig om att de produkter som bär kugghjulssymbolen verkligen uppfyller megakorporationens ytterligt högt ställda krav. De besöker fabriker, verk och domäner och inspekterar samtliga produktionsled, straffar de som inte lyckas möta de uppsatta målen och kan till och med avrätta lata eller inkompetenta disponenter.

SKATTEMINISTERIET. Skatteministeriet uppbär skatter med en målmedvetenhet och hängivenhet som annars endast ses hos Brödraskapets Inkvisitorer. De ser till att Bauhaus' samtliga dotterföretag betalar sitt tionde till megakorporationen och att medborgarna betalar in sina skatter och avgifter i tid. Uppbördsmännen är kända för att vara mycket hårda mot skattesmitare och för att säkerställa åtal av syndarna samarbetar de ofta med Justitieministeriets Magistrater.

DIPLOMATKÅREN. Bauhaus' diplomatkår har kontor i solsystemets samtliga hörn och svarar för allt ifrån framförhandlandet av fördrag med de övriga megakorporationerna till att inhämta information och utföra rena spionuppdrag. Diplomatkåren har en egen underrättelsetjänst känd som Informationsbyrån, ett oskyldigt namn på ett av systemets mest effektiva nätverk av spioner.

FOLKÖVERMINISTERIET

«En civilisation kan inte låtas utveckla sig på egen hand, eftersom den då snart skulle störta i det djupaste förfall. Se bara på vad som hänt med Capitol.»
—hertig Rikard Bernheim

Folköverministeriet ser till att Bauhaus' medborgare åtnjuter alla de privilegier som medföljer medborgarskap i den ärofullaste av megakorporationer. Ministeriet har till uppgift att försäkra sig om att medborgarna är utbildade och omhändertagna och att de fortsätter att vara lojala mot den korporation som föder dem. Det ansvarar för att Bauhausmedborgaren håller sig lugn och är nöjd och framförallt lojal, och dess viktigaste underministerier är:

HÄLSOMINISTERIET. Detta ministerium ansvarar för folkhälsan och sjukvården, och driver de sjukhus den resterande mänskligheten är så avundsjuka på. Ministeriet ser också till att läkarna i dess tjänst möter de höga kunskapsmässiga och etiska krav Bauhaus ställer, och har ett ytterst stort ansvar i det att man ansvarar för att samtliga medborgares hälsointyg och frisedlar vartannat år kontrolleras. Hälsoministeriet försäkrar sig därför om att dess läkare utbildats till att känna igen samtliga kända Stigma och mutationer samt att de känner till de korrekta procedurerna för att rapportera upptäckten av sådana till Skräckministeriet.

«En civilisation kan inte låtas utveckla sig på egen hand, eftersom den då snart skulle störta i det djupaste förfall. Se bara på vad som hänt med Capitol.»
—hertig Rikard Bernheim

KUNSKAPSMINISTERIET. Kunskapsministeriets mest grundläggande uppgift är att se till att Bauhausmedborgarna är välutbildade och fullständigt omfattar den av megakorporationen sanktionerade livsstilen. Det faller också på ministeriets lott att försäkra sig om att Bauhaus' yrkesverksamma horder ges en grundlig och uttömmande utbildning. Man för också ett nära samarbete med Brödraskapet för att säkerställa att folket instrueras i den rätta tron, och man gör sitt yttersta för att samtliga medborgare ska veta att de tillhör den bästa och mest generösa av megakorporationer, och att de är passande tacksamma. Det är dessutom detta ministerium som driver de högskolor och forskningsinstitut som Bauhaus med all rätt är så berömt för. Dess underministerium Granskningskontoret säkerställer att megakorporationens samtliga vetenskapsmän är lojala samt att potentiella säkerhetsrisker nogsamt utreds. Granskningskontorets personal har sedan massflykten till Cybertronic lagt ned ytterligare kraft på detta viktiga säkerhetsarbete.

SANNINGSMINISTERIET. Sanningsministeriet är den mest kända av Överministeriets underavdelningar, eftersom det är den som styr Bauhaus' enastående effektiva propagandamaskin. Dess underavdelning Censuren arbetar dygnet runt för att säkerställa att Bauhaus' media ger samtliga historier den rätta vinklingen. Vid Institutet för Moralhygien tar tiotusentals av systemets bästa reklammakare fram nya slogans för de anslagstavlor som omger medborgarna. Rättvisekontoret säkerställer att flertalet skandaler tystas ned och aldrig kommer till den stora massans kännedom.

HERALDIKMINISTERIET. Detta lilla men viktiga ministerium håller noga reda på samtliga beviljade adelsbrev, och alla födslar, dödsfall och giftermål inom adeln. Heraldikministeriets enorma och dammiga bibliotek innehåller tiotusentals stentavlor med information om så gott som samtliga medlemmar av alla adelsätter, vilka medaljer de förärats och vilka missdåd de begått. Det är en ansamling av information som saknar motstycke i den kända världen.

ORDNINGSMINISTERIET. Detta jättelika ministerium ansvarar för upprätthållandet av den allmänna ordningen på korporationens samtliga domäner, och sköter de polisiära ärenden som inte direkt faller på Trons Överministeriums lott. Det är i dessa ärenden man använder sig av BLEU, Bauhaus' berömda paramilitära polisstyrka, och sedan uppkomsten av anarkistgrupper och av Kättare inspirerade upplopp har styrkan haft fullt upp. Kurfurstarnas Råd har nyligen utfärdat order om att rekrytera och utbilda ytterligare sexhundratusen poliser bara till Venus. Många undrar om det kommer att räcka.

TRONS ÖVERMINISTERIUM

«Tron kan försätta berg — till och med citadell»
—hertig Paolo Saglielli

Trons Överministerium är det minsta men på många sätt det farligaste Överministeriet. Det ansvarar för medborgarnas andliga hälsa på samma sätt som Folköverministeriet ansvarar för deras intellektuella och fysiska välbefinnande. Trons Överministerium svarar dessutom för kampen mot kätteri och korruption inom megakorporationen samt för upprätthållandet av rättvisan. Ministerets anställda är kända över hela solsystemet för sin hänsynslöshet. De mest kända underministerierna är:

JUSTITIEMINISTERIET. Inom denna organisation tjänstgör de Magistrater som på Bauhaus' domäner skipar rättvisa, och de för ett nära samarbete med Ordningsministeriet för att säkerställa att brottslingar, Kättare och annat avskum får vad de förtjänar. Justitieministeriets Magistrater har extraordinära befogenheter vad gäller att gripa, förhöra och döma illgärningsmän — på platsen om så krävs.

LJUSETS MINISTERIUM. Detta mäktiga ministerium sköter megakorporationens kontakter med Brödraskapet samt dess offentliga utredningar av religiösa brott (Kätteri, avfall, religiösa schismer etc). Det har också hand om nätverket av pilgrimshus och skyddet av de pilgrimer som lämnar Bauhaus' domäner på Venus. För detta senare syfte har man Stavens och Handens Tempelriddarorden, en mäktig orden vars medlemmar följer med religiösa vandrare och skyddar dem från faror och frestelser under deras pilgrimsfärd.

SKRÄCKMINISTERIET. Ibland kan man helt enkelt inte lita på att folkets kärlek till korporationen står emot livets prövningar. Ibland kan hotet om fruktansvärda straff vara det enda som får potentiella rebeller att hålla sin plats i ledet. Ibland kan det i försvaret av Bauhaus' livsstil vara nödvändigt att utföra handlingar som inte är hedervärda, rättvisa eller ens lagliga. Det är på Skräckministeriets folk dessa uppgifter faller.

Skräckministeriet ansvarar för en mängd hemliga aktiviteter alltifrån att infiltrera hemliga ordenssällskap till att utföra terroristdåd och lönnmord. Ministeriet har överallt inom megakorporationen agenter på ständig spaning efter tecken på anarkism, Kätteri, spioneri och maskning. Skräckministeriets valv är med rätta lika fruktade som Inkvisitionens celler: Utfrågningskontorets personal har rykte om sig att vara så brutal det någonsin är tänkbart att vara. Ministeriet har också sin egen orden — Skräckens Orden — som handhar Bauhaus' fång- och arbetsläger i Venus öde polartrakter, de ökända Gulaglägren.

«Tron kan försätta berg — till och med citadell»
—hertig Paolo Saglielli

UPPRÄTTHÅLLANDE AV LAGEN

«Polisen finns alltid där man behöver den.»
—Bauhausordspråk

Upprätthållandet av lagen är på Bauhaus' domäner en ganska enkel fråga. Allt vardagligt polisarbete sköts av Bauhaus Law Enforcment Units, bättre kända som BLEU eller helt enkelt bara Blues. Deras lätt igenkännbara blåsvarta uniformer är en vanlig syn inom Bauhaus' domäner eftersom Kurfurstarna tror på brottsförebyggande polisverksamhet — de menar att det bästa sättet att förebygga brott är att ha en högst synlig polisnärvaro på gatorna. Samtliga gator patrulleras, och BLEU siktar på att polismän ska kunna synas på en och samma punkt åtminstone var femte minut. BLEU-konstaplar patrullerar i par och kåren består i princip uteslutande av män (eftersom kravet på en minimilängd om 185 centimeter utesluter flertalet kvinnor), hårda män med stenansikten. Konstaplarna har rykte om sig att vara hårda men rättvisa samt för att snabbt och misskundlöst skipa rättvisa på platsen. Många poliser anser nämligen att en omgång med pistolkolven är minst lika avskräckande som ett kortare fängelsestraff, och agerar därefter. Flertalet mindre förseelser registreras därför inte, eftersom poliserna utmäter straffet på ort och ställe — detta är också en av anledningarna till att brottsstatistiken är så låg på Bauhaus' domäner. Tusentals smärre förseelser når helt enkelt aldrig registren. Naturligtvis står adeln över sådana bestraffningar, och om en polis skulle avslöja någon ädling i färd med att begå en mindre förseelse är det troligaste att han ser mellan fingrarna med det inträffade. Skulle han välja att inte se mellan fingrarna kommer förövaren att Vanäras, vilket är ett hårt straff i sig. Ädlingar som vanemässigt begår smärre förseelser rapporteras ofta till sina familjer, som själva utmäter ett straff.

En typisk BLEU-station består av en grupp utredare och rättsmedicinare som utreder de misstänkta brott som inte tagits hand om på plats av de patrullernade kollegorna.

Alla grövre brott som våldsbrott, grova stölder och grovt störande av ordning, där en gärningsman har gripits måste rapporteras till en Magistrat. Dessa järnhårda män från Justitieministeriet har befogenhet att utreda, kvarhålla och straffa brottslingar på ort och ställe — Bauhaus' rättssystem bygger inte på tanken på offentliga rättegångar inför en jury. I stället tjänar Magistraten på egen hand som domare, jury och ofta också som bödel. Det är Magistraternas uppgift att straffa de skyldiga och med rötterna rycka upp Kätteriets och korruptionens ogräs varthelst de finner det, och därför leder många högt uppsatta Magistrater egna permanenta insatsgrupper av utredare och livvakter. I dessa mörka tider har Magistraterna getts extraordinära befogenheter i kampen mot brottsligheten.

DOMAR

«Anpassa straffet efter brottet.»
—Magistratmotto

I Bauhaus' brottsbalk finns bara tre domslut och tre straff, och dessa är:

DÖDEN. Detta är det straff som av Magistrater och Bödlar ofta utmäts på platsen för grövre brott som förräderi, mord, uppvigling, skatteflykt och brott som haft att göra med en ädlings död att göra.

STRAFFARBETE. Den som inte dömts till döden skickas till något av de fruktansvärda Gulagläger som bevakas av Skräckens Orden. Den dömde kommer att svälta, slita under långa arbetspass och antagligen slås sönder och samman av sadistiska vakter, och de som överlever (vilket bara hälften gör) släpps ut som Vanärade. Straffarbete utdöms för uppvigling, saboterande av folkmoral, väpnat rån, inbrott, mord på Ofrälse, missbrukande av Kurfurstes namn och många andra förseelser. Det är detta straff som oftast ådöms Ofrälse.

VANÄRA. Vanära är det straff som följer på alla brott som har med förlorad heder att göra. Att Vanäras innebär att fråntas sitt medborgarskap i Bauhaus, att göras arvslös av sin familj och att stötas ut i kylan som en hemlös nolla. Straffet ådöms oftast officerare och ädlingar, och dessa fruktar Vanära mer än döden.

«Polisen finns alltid där man behöver den.»
—Bauhausordspråk

ALLMÄN ORDNING

Trots att BLEU i samtliga stadskvarter har polisstationer som bemannas dygnet runt räcker detta inte till när upplopp bryter ut och Kättare och anarkister inspirerar folket att göra revolt. När sådant inträffar kan BLEU begära förstärkning från det lokala adelshusets trupper, samt från de reguljära arméenheter som kan finnas i närheten. Vid svåra krissituationer kan de begära att den lokala hemvärnsavdelningen mobiliseras — allt detta innebär att det mycket snabbt kan bli ytterst farligt att delta i upplopp och plundring inom Bauhaus' domäner.



VAPEN

Bauhaus' ädlingar förväntas ständigt bära sina sablar, och skulle också känna sig i det närmaste nakna utan dem. Samtliga tjänstgörande officerare har rätt att så länge de bär uniform (vilket de nästan alltid gör) bära sidovapen på offentlig plats. Uniformerade och beväpnade män är en vanlig syn i vardagen på Bauhaus' områden, och är ingenting som orsakar oro. Ädlingar måste inte registrera eventuella vapen de äger och har dessutom obegränsad tillgång till korporationens vapenförråd, men inte ens en ädling har rätt att gå gatan fram med ett automatvapen i händerna. Pistoler och svärd går an, men inte automatgevär. Krigare i sin enhets eller Ordens fulla rustning är en helt vardaglig syn på gatorna på Bauhaus' stadsgator.

Ofrälse har vanligtvis också tillgång till vapen. Medlemmar av hemvärnet är enligt lag tvingade att i hemmet ha ett låst vapenskåp där utrustningen ska ligga redo för användning då sirenerna tjuter. Men förutom när de fullgör sina plikter som medlemmar av hemvärnet äger de definitivt INTE rätt att bära vapen offentligt — detta är förbehållet adeln. Ofrälse måste dessutom registrera samtliga vapeninnehav samt kunna svara för de tillfällen deras vapen tagits i bruk, vilket kan medföra en hel del pappersarbete.

På de av Bosättare nyligen inmutade områdena gäller dock andra regler, eftersom i princip alla som bebor dessa vilda djungelområden är tvungna att ständigt bära vapen. Det är omöjligt att avgöra när nästa attack kan komma, och alla är ständigt beredda på strid.

FRÄMLINGAR

I enlighet med fördraget i Heimburg godkänner Bauhaus samtliga vapenlicenser som utfärdats av andra megakorporationer (förutom under undantagstillstånd när främlingar förväntas lämna in sina vapen på den lokala BLEU-stationen och dessutom utan förvarning kan interneras så länge undantagstillståndet varar). I gengäld har Bauhaus' ädlingar rätt att bära sina svärd och sidovapen på de andra megakorporationernas territorier.

DUELLER

Ädlingar och medborgare som innehar officersgrad har rätt att åberopa Duellanternas Hederskodex för att avgöra sina dispyter. Så länge samtliga formaliteter iakttas är detta helt lagligt. Dueller utkämpas vanligen när den ena parten har förolämpat den andra parten svårt, och ingendera parten är hågad att be om ursäkt. Dueller utkämpas ALLTID med antingen svärd eller pistol (i det senare fallet oftast Punisherpistoler), och ingendera parten tillåts bära rustning. Minst en sekond måste vara närvarande för att övervaka att duellanterna håller på formaliteterna.

När duellen utkämpas med svärd inleder duellanterna striden svärdspets mot svärdspets, pistoldueller inleds rygg mot rygg varefter duellanterna tar tio steg, vänder sig om och skjuter. När du väl har avfyrat pistolen en gång anses det vara vanhedrande att avfyra den ännu en gång innan motståndaren har hunnit besvara elden. Pistoldueller utvecklas därför ofta till rena nerv-

krig, där duellanterna turas om att avfyra varsitt skott till dess att endera parten dött eller förklarar sig vara nöjd. Alla dueller avstannas av sekonden sedan någondera parten drabbats av en första skada, och om endera parten förklarar sig vara nöjd anses hedern ha återupprättats. Om ingendera parten däremot förklarar sig vara nöjd återupptas duellen och utkämpas nu till döden. Flertalet dueller utkämpas endast till dess att en första skada har uppstått.

Dueller mellan Ofrälse eller personer under officers grad är olagliga. Under särskilda omständigheter kan dueller ibland utkämpas mellan Bauhausädlingar eller officerare och ädlingar eller officerare från någon annan megakorporation. Detta är visserligen ovanligt, men helt lagligt.

UNDANTAGSTILLSTÅND

I särskilt svåra krislägen kan det ibland vara nödvändigt att upphäva den vardagliga lagen och ordningen. En ädling som anser det nödvändigt kan i sin domän förklara undantagstillstånd, vilket ger honom nära nog obegränsad makt över den lokala polisen, Magistraterna och hemvärnet. Så länge undantagstillstånd råder är alla de medborgerliga fri- och rättigheter som hör vardagen till upphävda. Ädlingen har fullständiga befogenheter att vidta alla de åtgärder han bedömer som nödvändiga för att kontrollera situationen. I teorin måste han inom tjugofyra timmar kontakta Kurfurstarna för godkännande av beslutet, men i avlägsna områden med kommunikationssvårigheter är detta omöjligt och ett undantagstillstånd kan råda i veckor innan godkännande utfärdats. Många ädlingar finner också att de befogenheter som medföljer ett undantagstillstånd är så användbara att undantagstillstånd ständigt råder i deras domäner. Detta är nästan en regel utan undantag vad gäller de områden som nyligen mutats in av Bosättargrupper.

ALLMÄN MOBILISERING

Allmän mobilisering kan bara utfärdas av Kurfurstarnas Råd, och innebär att undantagstillstånd automatiskt införs i samtliga domäner samt att Bauhaus' hela militära styrka försätts i full beredskap. Utfärdandet av allmän mobilisering innebär omedelbart indragande av permission för



tjänstgörande officerare, som förväntas inställa sig hos sin enhet med omedelbar verkan. Under allmän mobilisering måste alla civila rapportera till sina lokala skyddsrum. Nattetid gäller utegångsförbud och brott mot detta innebär med stor säkerhet att förövaren skjuts innan några frågor hinner ställas — om denne inte bär uniform. Allmän mobilisering utfärdas vanligtvis endast vid ett nära förestående krig med någon annan megakorporatione eller något större intrång från den Mörka Legionens sida. När A-mob väl har utfärdats kan den bara återkallas av ett helt enigt Kurfurstarnas Råd.

ANARKISTER

Anarkistiska bombkastares mord på Kurfurste Sergei Romanov utanför Tvillingtornen på Luna har fått solsystemet att få upp ögonen för det anarkistiska hotet mot Bauhaus. Allmänhetens bild av dessa illasinnade typer är en vansinnigt kacklande dåre iförd böljande svart mantel och kåpa med ansiktet dolt av en svart halsduk, en bomb i ena handen och en pistol i den andra. Detta är långt ifrån med sanningen överensstämmande. Anarkistcellerna utgör ett av de absolut största hoten mot den allmänna ordningen inom Bauhaus' domäner, och det som gör dem så farliga är att de är så svåra att upptäcka.

Anarkister är människor som revolterar mot de stora ekonomiska orättvisorna inom megakorporationerna och som strävar efter att riva ned samhällsstrukturen med hjälp av en terroristkampanj riktad mot de härskande klasserna, deras egendomar samt Bauhaus' institutioner. De är ofta fanatiska idealister som vill förbättra sina medmänniskors levnadsvillkor och som inte låter någonting komma i sin väg för att uppnå detta mål. De kommer ofta från Trälarnas stora och missnöjda underklass, men tidigare slöt sig även missnöjda Ofrälse och vanärade ädlingar till deras led. De är organiserade i celler om maximalt tio personer.

Fastän Sanningsministeriet brukar utmåla anarkismen som en enda stor och målinriktad konspiration är den inte det. I stället är rörelsen nära nog omöjlig att slå ut eftersom den saknar formell struktur. Det är ovanligt att anarkistceller håller kontakt med varandra. En medlem av en cell kan kanske känna några medlemmar av en annan, men oftast tycks dessa celler bildas helt spontant runt någon karismatisk person. Somliga celler koncentrerar sig på att trycka och distribuera anarkistiskt propagandamaterial, medan andra föredrar mer direkta medel som bombdåd och lönnmord. Somliga försöker organisera och ta ut Trälar i strejk, andra spränger fabriksutrustning. De mest fruktade anarkisterna är de såkallade levande bomberna, fanatiker som spänner fast bombladdningar runt bröstet och utlöser bomben vid sitt mål och tar därmed med sig alla som befinner sig inom sprängradien i döden. Anarkistceller utgör också en mycket bördig jordmån för kätterska kulters rekryterare, och de understöds också ofta av andra stormakter som Mishima och Imperial. Faktum är att anarkistdåd har blivit något av en favorittäckmantel för hemliga operationer på Bauhaus' domäner.

DE APOKALYPTISKA KULTERNA

Det andra stora hotet mot den allmänna ordningen inom Bauhaus' domäner kommer märkligt nog från megakorporationens allra mest trogna efterföljare: det otal Apokalytiska kulter som finns varje Bauhausstad. Dess medlemmar, Seloterna, förenas av en fruktansvärd vision som går ut på att mänsklighetens sista stund är kommen, att en sista strid snart kommer att utkämpas med den Mörka Legionen och att dess utgång är avgörande för mänsklighetens vidare öden. Kampen kommer att stå mellan Kardinalen och alla hans trogna å ena sidan och Mörkrets Själ och dess horder å den andra. Efter denna slutstrid kommer endast aska och tomhet att återstå och en ny värld måste uppföras på ruinerna av den gamla.

Med tanke på den Mörka Legionens starka fästen på Venus ligger det ett visst mått av trovärdighet i dessa påståenden — men det är inte det som är problemet, utan det att Seloterna i sin fanatism slår ut mot alla man anser brister i hängivenhet. Stora folkhopar ses ofta eggade av sina ledare, Visionärerna, attackera Cybertronicanläggningar som de påstår är manifestationer av Mörker. Andra ser Kättare överallt och *renar* hela kvarter i Trälstadsdelar med eld och kulor, eller anfaller andra megakorporationers egendomar om korporationen i fråga av Visionärerna anses var ledd av ondskans män. De kan till och med ifrågasätta Kurfurstarnas maktanspråk.

Efter ett ovanligt våldsamt anfall mot en grupp obeväpnade capitoliska turister förklarade Kurfurstarnas Råd Det Sista Ljusets Kult för olaglig. Det Sista Ljusets Visionärer svarade med att påstå att Kurfurstarnas var besatta av Semai och påkallade en allmän resning. Uppropet hörsammades av ett antal hemvärnsenheter, och blodiga gatustrider rasade för en tid i Heimburg. Inte ens sedan Silverkraniets Orden stormat Det Sista Ljusets fäste och gripit dess Visionärer kunde avslöjandet om att de till sista man själva var Semais lärjungar lugna de upproriska. Kultens medlemmar trodde bara att alltihop var en lögn som kokats ihop av Sanningsministeriet och slogs till sista man.

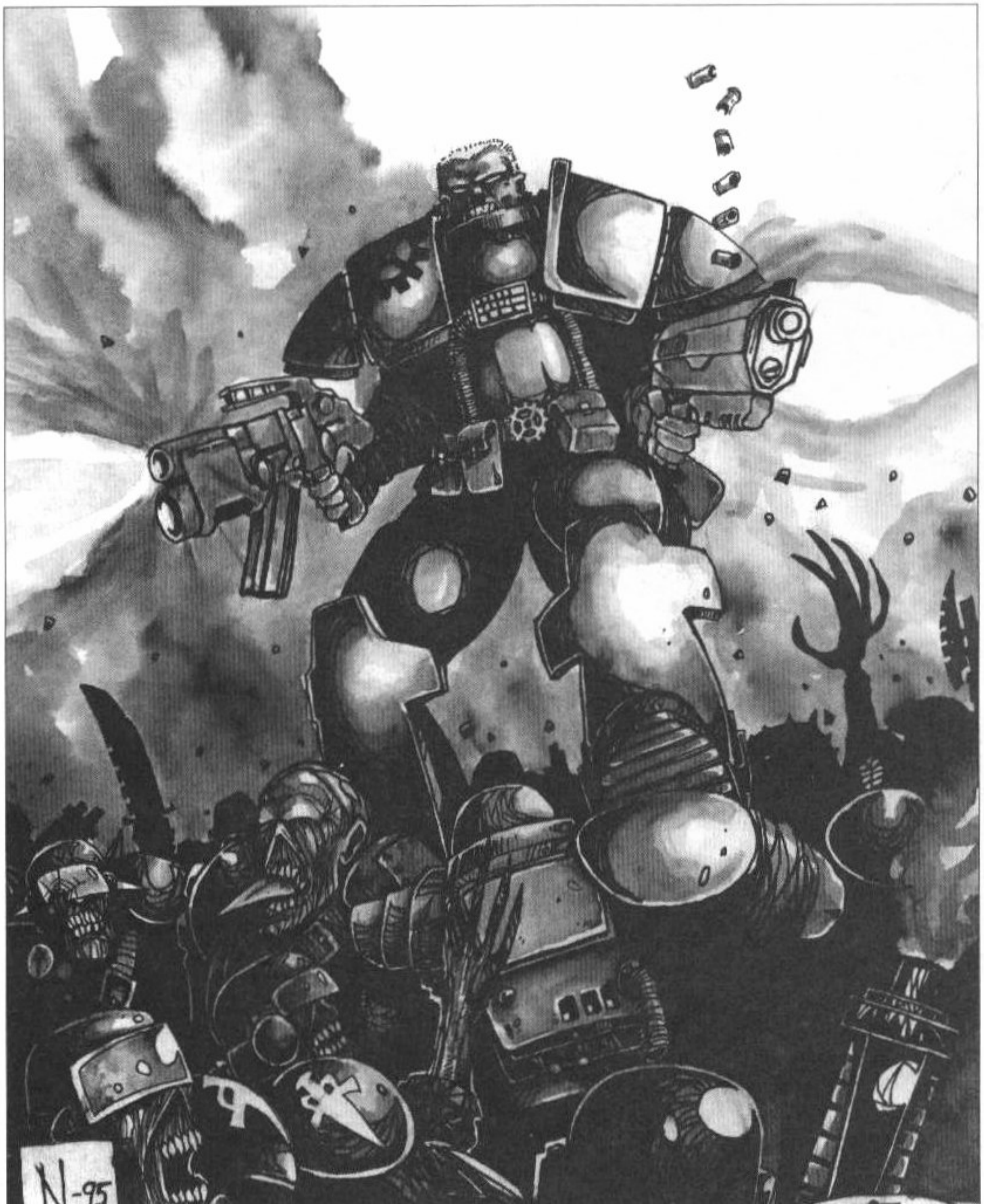
Ännu en faktor som gör de Apokalyptiska kulterna så farliga är att deras läror appellerar till de psykiskt ärrade veteraner från krigen med den Mörka Legionen som har stirrat Mörkret i vitögat och vet vilket fruktansvärt hot det är. Detta ger kulterna tillgång till en stor grupp ytterst skickliga krigare att rekrytera nya medlemmar ur. Kulternas läror tilltalar dessutom Brödraskapets mer fanatiska medlemmar, och det har vid flera tillfällen hänt att Inkvisitorer ingripit mot kulternas mer karismatiska ledare för att förebygga schismer inom Brödraskapet. För närvarande anser Ljusets Ministerium att det bara är hotet från den Mörka Legionen som överskuggar det från de Apokalyptiska kulterna, och man har begärt att Kurfurstarnas Råd ska förklara samtliga kulter för olagliga. Med tanke på kulternas popularitet är detta en potentiellt explosiv situation.

BAUHAUS' KRIGSMASKIN

ARMÉN

«Termen fotfolk är för oss bara en term. Inom Bauhaus föredrar vi pansartrupper.»
—hertig Yuri Romanov

Bauhaus armé är en av de främsta av alla korporationsarméer. Den är berömd för sin utmärkta trupputbildning och sin ypperliga utrustning, och det man saknar i truppstyrka uppvägs mer än väl av eldkraft, disciplin och rent hjältemod.



«Termen fotfolk är för oss bara en term. Inom Bauhaus föredrar vi pansartrupper.» —hertig Yuri Romanov

ORGANISATION

Även om armén består av fyra huvudgrenar är dessa tränade att strida tillsammans. Överkommandot är ytterst flexibelt och sänder ut de styrkor man anser nödvändiga för att säkerställa seger. Av rent organisatoriska skäl delas Bauhaus' militära styrkor in i arméer, men dessa strider sällan tillsammans. Den av Överkommandot mest använda enheten är i stället armégruppen, en särskild insatsstyrka som plockas från ett antal arméer och innehåller de enheter Överkommandot bedömer som nödvändiga för det specifika uppdragets lösande. En armégrupp kan exempelvis bestå av



sex dragonregementen från 93:e Tunga pansararmén, tjugo infanteriregementen från 114:e armén samt nitton helikopterskvadroner rekvirerade från 5:e Luftflottan. Armégruppen döps vanligen efter sin befälhavare, och denne delar sedan upp sin styrka i stridsgrupper som han bedömer innehåller de enheter som deras respektiver uppgifter kräver. Liksom armégrupper namnges stridsgrupper efter sina befälhavare, så armégrupp Borg kan exempelvis bestå av stridsgrupp Womack, stridsgrupp Schaeffer och stridsgrupp Strandberg.

BAUHAUS' MILITÄRDOKTRIN

Bauhaus' ursprungliga militärdoktrin som bygger på pansarstrid har genomgått stora förändringar för implementerig i Venus' djungler. Där det är möjligt litar Bauhaus dock fortfarande till massiva pansarattacker understödda av motoriserat artilleri och närunderstöd från luften. Den blixtsnabba pansarattacken är fortfarande den mest använda strategin längs de långsamt flytande och breda floder som tjänar som Venus' huvudsakliga transportleder, och stridsvagnarna som då används är svävarstridsvagnar. Om ett större anfall måste genomföras i djungelterräng sätter man som spjutspetsar in ett antal Goliathvagnar. Dessa är imponerande mobila fästningar till stridsvagnar som plöjer fram genom djungeln och röjer väg för mindre fordon i dess spår. Om striden kan utkämpas i öppen terräng som på slättmark eller i öken används den klassiska pansarstrategin med tusentals stridsvagnar. Målet för samtliga dessa tillvägagångssätt är att slå en bräsch i fiendens försvar, och om detta misslyckas slår man en kil i fiendens linjer och manskap och fordon sänds in för att genomföra ett utbrytningsförsök. Det är en i sanning fruktansvärd upplevelse att stå inför ett Bauhausanfall. Jaktbombare beskjuter ens ställningar samtidigt som de motoriserade artillerienheternas granater regnar ned över en. När dammet äntligen lägger sig hörs det öronbedövande vrålet från tusentals maskiner när stridsvagnarna obevekligt rullar framåt. Få är modiga nog att hålla ställningarna inför ett sådant angrepp.

I de allra tätaste djunglerna och i träskområdena där pansarstrid är omöjlig litar Bauhaus i stället till ytterst effektiva specialstyrkor som Venusian Rangers när det gäller att infiltrera och förstöra fientliga mål.

Det är i försvarsstrid Bauhausstyrkorna är i sitt esse. Megakorporationens ingenjörstrupper anses allmänt vara solsystemets bästa, och Bauhaus' för-

svarsställningar har rykte om sig att vara ointagliga försåvitt man inte är beredd att spilla floder av sitt manskaps blod.

DRAGONER

Dragonerna utgör den bepansrade spjutspetsen i Bauhaus' krigsmaskin. Deras kolossala pansararméer dånar rakt igenom fiendens linjer, krossar allt i sin väg och bereder vägen för husarerna som följer i deras kölvatten.

Det är varje Bauhausbarns dröm att få ta tjänst som dragon. Dessa enheter är tack vare sin imponerande roll i krigsskådespelet och sina fordons fruktansvärda kraft omgivna av glamour, och de är varje kadetts förstahandsval. De flesta drömmer om att få befäl över någon av de större stridsvagnarna som Wolf eller Grizzly, eller till och med den mäktigaste av dem alla: Goliath. Många måste dock nöja sig med en pansarbil av typ Jackal eller motoriserad artilleripjäs av typ Draken, men det är hur som helst en ära att få tjänstgöra inom den mest prestigefyllda armégrenen. I strid bär dragoner vanligtvis lätt rustning och nöjer sig med förstärkta bröstplåtar, axelskydd och lägermössor som lämnar sikten fri. Flertalet är lätt beväpnade med Punisherpistol eller k-pist MP 105. Vad ska dragoner med annat till? Deras stridsvagnar är deras vapen och rustningar.

HUSARER

Husar är den benämning som oftast används för att beskriva en soldat från någon av arméns reguljära infanterienheter. De är bland de bäst utrustade och beväpnade soldaterna ur någon av korporationernas reguljära arméer. De sätts in i strid från APC:er, men deras fordon är lättare och har mindre beväpning än de som används av dragonvakten, så husarerna följer oftast efter dragonerna i en andra anfallsvåg.

LUFTKAVALLERIET

Luftkavalleriet använder sig av helikoptrar för att sätta in och understödja de reguljära enheterna. De sveper ned över slagfältet och avger nedhållande eld för att ge truppen möjlighet att debarkera.

SPECIALSTYRKOR

Vid sidan av Imperial har Bauhaus de kanske bästa av mänsklighetens många specialstyrkor. Dess medlemmar är de reguljära elitenheternas främsta soldater som tränats till en nivå av fysisk och mental perfektion som en vanlig människa har svårt att ens föreställa sig. De utrustas med de bästa vapnen Bauhaus har att tillgå, och korporationen har nyligen beslutat att man så snart tillfälle uppstår ska uppgradera sina speciastyrkors beväpning till att motsvara Doomtrooperenheternas. Trots allt är ju endast det bästa gott nog åt de bästa. Specialstyrkegrenen ansvarar också för enheter som Silverkraniets Orden som skyddar Bauhaus' regeringsbyggnader. Förutom dessa fyra armégrenar finns dessutom ytterligare tre styrkor som förtjänar att nämnas. Dessa tillhör inte den reguljära armén, men kan i krislägen kallas in av Överkommandot.

VÄKTARORDNAR

Väktarordnarna är de lågadliga ätternas privata arméer, värvade och underhållna av ätterna själva. Dessa ordnar är skilda från hemvärnsarméerna, även om samtliga hus ansvarar också för underhållet av hemvärnskårerna på sina respektive domäner. Väktarordnarna är elitstyrkor som består av veteraner från många kampanjer som återvänt till sina hemtrakter. Ordnarna är ett arv från den vilda tid då Bauhaus' Bosättare mutade in Venus' otämjda djungler som sina områden och samtliga ätter behövde en egen armé att skydda sina gränser och slå tillbaka angripare från andra megakorporationer med. Numera ses de som ett värdefullt tillägg till Bauhaus' väpnade styrkor, en stridsvan reserv man kan lita på ska skydda domänerna från yttre hot och låta armén ägna sig åt att bekämpa den Mörka Legionen och de övriga megakorporationerna. Dessutom utgör de ett bålverk mot det ständiga hotet av en revolt bland Trälarna, och om det slutligen skulle komma till kritan kan de också kastas in i tjänst i huvudstridslinjen.

Naturligtvis använder adelsätterna också sina mäktiga privatarméer och underrättelsetjänster för sina egna syften: väktarordnar har misstänkts vara inblandade i många lönnmord och hemliga operationer utanför sina respektive hemländer. Det får en ädlings hjärta att svälla av stolthet att ha en så duglig och användbar truppstyrka i sin hand.

Det finns många välkända väktarordnar. Den kanske mest kända är Romanovs väktarorden, Vargens Orden, som tjänar som Kurfurste Romanovs personliga livvakt. Huset Bernsteins Björnens Orden är berömd för sin del i det stora slaget om Monte Casso. Kurfurste Sagliellis väktarorden, Kondorens Orden, är mest känd för sina insatser mot den Mörka Legionen.

TEMPELRIDDARE

Tempelriddarordnarna är kvasireligiösa ordnar som finns spridda över Bauhaus' domäner. De är hängivna och religiösa män och fruktansvärda fiender, många har studerat Konsten och de flesta är kända för att vara orädda. De har ofta tillgång till märkliga och mystiska vapen, kvarlevor från de första Kardinalernas tid då Apostlarna gick bland mänskligheten och mäktiga vapen smiddes för att bekämpa dem.

Flertalet tempelriddarordnar har grundats för ett specifikt syfte. Handens och Stavens Tempelriddarorden bildades för att skydda pilgrimer på deras färd mellan planeterna. Isbjörnens Orden skapades för att vakta staden Mundburg nära Mars' sydpol, och Flammande Svärdets Riddarorden skapades för att bekämpa den Mörka Legionen varhelst den visade sig.

Oavsett vilka syften och mål de har uppvisar tempelriddarordnarna en mängd likheter. De är klosterordnar som kräver att medlemmarna avsäger sig sina världsliga ägodelar och titlar. De har en fästning som tjänar såväl som ordens hem som dess högkvarter, och de har tillstånd från Kurfurstarna att rekrytera nya medlemmar och bära

vapen inom Bauhaus' domäner. De är befriade från skattetvång, har rätt att straffa sina medlemmar och är i allt väsentligt att betrakta som autonoma förläningar inom Bauhaus. I gengäld förväntas de bekämpa Mörkret och stå redo när Kurfurstarna kallar dem till strid. Det har dock hänt att ett fåtal ordnar, uppenbarligen förvridna av Kättare, vägrat att hörsamma kallelsen och Kurfurstarna har då sedan krisen blåst över dragit in tillstånden och sänt in trupper för att återta ordnarnas områden.

HEMVÄRNET

Hemvärnet kallas ofta Bauhaus' främsta vapen, och det är också ett formidabelt redskap. Hur många andra korporationer kan ställa samtliga sina arbetsföra vuxna medborgare för vapenfot? Och även om de nu hade kunnat det måste dessa likväl utbildas. Bauhaus har inte detta bekymmer — dess folk är ständigt stridsberett.

UNIFORMER

«Bauhaus' styrkor ska alltid uppträda i korrekt uniform — även när de sänder mutanter tillbaka till Algeroths mörker.»

—Enrico Valmonte

«Bauhaus' styrkor ska alltid uppträda i korrekt uniform — även när de sänder mutanter tillbaka till Algeroths mörker.» —Enrico Valmonte

FÄLTUNIFORMER

Bauhaus' militära enheter har normalt två uniformer, en fältuniform och en högtidsdräkt. Fältuniformen bärs vanligen i strid och består av standardrustning märkt med enhetsemblem. Rustningarna är oftast helt standardiserade och innehåller inte några av de personliga tillägg och förbättringar Capitols soldater brukar göra på sina rustningar. Det mest utmärkande för en Bauhausrustning är vanligen dess hjälm och axelskydd.

Alla Bauhaussoldater bär sin enhets emblem på sitt högra axelskydd medan gradbeteckningar och eventuella förtjänsttecken bärs på det vänstra. Flertalet reguljära arméenheter använder standardhjälm med spik medan specialstyrkornas manskap bär den berömda dödskallemasken. Vaktordnar bär väktarhjälmar i form av rikt utsirade symboler för sina respektive enheter. Romanovs vakt, Vargens Orden, bär exempelvis en väktarhjälm formad som en grinande varg. Tempelriddarordnar bär ofta andra utrustningsdetaljer som särskiljer dem från de reguljära enheterna. Isbjörnens Orden med säte i Mundberg bär exempelvis mantlar tillverkade av isbjörnspäls.

HÖGTIDSDRÄKT

Högtidsdräkter är ganska vanliga inom det rangmedvetna Bauhaus — faktum är att de är en vanligare syn än kritstrecksrandiga kostymer. Bauhaus' alla uniformer följer ett liknande mönster. Samtliga består av dubbelknäppta vapenrockar som bärs med byxor och höga läderstövlar. Minskade axelskydd som visar bärarens vapenslag, enhet och gradbeteckning är ganska vanliga, men ädlingar bär ibland sin vapensköld i stället för tjänsteemblemet. Ädlingar och officerare förväntas bära duellsabel och sidovapen i hölster hängande i ett brett läderbälte med Bauhaus' kugghjul som spänne. Officerare bär dessutom ofta en halvmantel.

Arméuniformer består oftast av ljusgrå vapenrockar med silverknappar och ljusgrå byxor. Vapenslagets emblem bärs på höger axelskydd, gradbeteckningen på det vänstra. Väktarordnar klär sig vanligtvis på samma sätt förutom att de på sina högra axelskydd bär sitt adelshus' vapensköld i stället för något vapenslags emblem. Flottans uniformer är vanligtvis mörkt blå med guldknappar och vita byxor, medan Luftflottans uniform är kolsvart med silverknappar. Civilister som uppnått officers hederstitel har rätt att klä sig i grå vapenrock med svarta byxor.





SPECIALSTYRKOR

«Det finns ingen ära större än att tjäna inom specialstyrkorna.»
—Bauhausslogan

ATT GÅ MED I EN SPECIALSTYRKA

Det är långt ifrån alla som vederfars den ära det är att tas upp i en specialstyrka, väktar- eller tempelherreorden. För att tas upp i någon av dessa enheter måste man erbjudas att gå med. När du som Särskild händelse eller tack vare ett slag för befordran erbjuds att gå med kan du välja att göra det BARA om du uppfyller minimikraven.

ATT STUDERA KONSTEN

Bauhaus står Brödraskapet så nära att vissa av korporationens specialstyrkor utbildas inom Konsten. Detta är en krävande process som vanligtvis inleds i barndomen och är svår att bemästra för de som påbörjar den senare i livet. Lyckligtvis är de som går med i specialstyrkorna drivna och ytterst motiverade personer, så de om några lär klara det. Om du väljer att påbörja studier inom Konsten följer du proceduren nedan.

Först och främst måste du studera vid något av Brödraskapets retreat. Under två år är du helt avskärmad från omvärlden och kan inte göra annat än att meditera, lyda dina lärare och bemästra de strikta discipliner som krävs för att sin tur kunna bemästra Ljusets krafter. Ditt yrke ger dig inga färdighetstillval eller bonustillval och du slår inte för befordran eller Särskilda händelser — du får däremot fyra fria tillval som du bara kan lägga på formler. När perioden är över har du nått första Graden av Fullkomlighet inom den aspekt av Konsten du studerat, och du kan nu återvända till ett normalt liv. Du kan välja färdigheter som normalt, slå för Särskilda händelser och får dra bonusfärdigheter.

Du kan också välja att fortsätta dina studier, och inte heller denna gång ger ditt yrke dig några färdighetstillval. Eftersom du är avskuren från omvärlden slår du inte heller nu för befordran eller Särskilda händelser. Du kan däremot ökda din PSY med +2, och får precis som en medlem av Brödraskapet slå för att se om din Grad av Fullkomlighet ökas. Du får fyra fria tillval att lägga på Formler.

Efter denna andra period måste du återvända till din enhet — du är ju trots allt soldat och inte munk. Under tiden med din enhet får du precis som en Broder fortsätta att slå för att öka din Grad av Fullkomlighet. Du tar dig tid till att meditera och studera din Konst.

Eftersom du som icekmedlem saknar tillgång till Brödraskapets bibliotek och lärare kan du aldrig lära dig mer än en aspekt av Konsten.

EXEMPEL. Valerie Duval går med i Etoiles Mortants, och eftersom hon har PSY 15 kan hon välja att studera Konsten. Efter två år i Karkovretreatet har hon uppnått första Graden av Fullkomlighet inom Kinetikens Konst. Hon väljer därefter att fortsätta sina studier i ytterligare två år, slår för att öka sin Grad av Fullkomlighet och når med resultatet 5 andra Graden av Fulkomlighet. Dessutom ökar hon sin PSY med +2. Under sina fyra år vid retreatet har hennes yrke inte gett henne några färdighetstillval, men hon har fått totalt åtta fria tillval att lägga på den aspekt hon studerat, Kinetikens Konst.

VENUSIAN RANGERS

Venusian Rangers är den mest kända av Bauhaus' specialstyrkor. Året efter att enheten bildades höll de under Moloks attack mot Novakursk sektor Grafenstahl mot 35 kohorter förstärkta med Pretorian Stalkers — och drev tillbaka Mörkrets horder. Två veckor senare landsattes de i låglandssektor 23 där de plundrade och förstörde nefaritfursten Argonaths citadell. Sedan dess har de fortsatt att gå från klarhet till klarhet och har blivit en av systemets mest kända stridsenheter.

Venusian Rangers organiseras i tio divisioner om 10.000 krigare. Divisionerna sönderfaller i bataljoner om vardera 1000 man och vidare i kompanier bestående av två plutoner om 10 femmannagrupper. Kompanierna får själva välja mönster på sina rustningar. Vanligtvis målas dessa i för terrängen passande kamouflagemönster, men somliga enheter har valt att behålla rustningarnas vita grundfärg till åminnelse av deras stora seger över Molok.

Venusian Rangers' huvudsakliga bas är Volksburg, men förbandet flyttas runt efter behov inom Bauhaus' domanäer. De är utrustade med

«Det finns ingen ära större än att tjäna inom specialstyrkorna.»
—Bauhausslogan

det allra bästa i vapenväg och bär Dödszonversioner av väktarrustningar. Deras dödskallemasker injagar skräck i de som ställs inför dem.
MINIMIKRAV. FYS 13, PSY 13. FV 13+ i två färdigheter inom Eldhandvapen.
FÖRDELAR. När du går med i Venusian Rangers skickas du till Smedjan, förbandets berömda träningsläger i eldsringen. Under två år tränas du här i samtliga former av strid och genomgår ett fysträningsprogram få vanliga dödliga skulle överleva. Öka din STY, FYS och PSY med +2.
BONUSFÄRDIGHETER. Efter avslutad grundutbildning: Djungelöverlevnad, Perception.

ETOILES MORTANTS

Denna enhet skapades som en del i Trons Överministeriums anti-Legionprogram, men styrkan delas av Krigsöverministeriet och Trons Överministerium. Dess medlemmar väljs bland sådana som har god anledning att hata den Mörka Legionen och är beredda att offra sina liv för att driva tillbaka Mörkret. De Döende Stjärnorna används främst för spanings- och sabotageuppdrag mot den Mörka Legionen, men det ryktas att många av dem i hemlighet utför lönnmord på högt uppsatta Kättare inom Bauhaus och andra megakorporationer. Brödraskapet står helt bakom Etoiles Mortants och har till och med gått med på att utbilda många av förbandets medlemmar i Konsten.

En typisk medlem av Etoiles Mortants är lätt beväpnad och rustad eftersom man sätter snabbhet och tysthet framför tunga skyddsrutsningar. Förbandet har ingen enhetlig uniform.
MINIMIKRAV. PSY 13, STY 9, FYS 11, SMI 11. FV 13+ i två färdigheter inom Eldhandvapen eller Närstrid.
FÖRDELAR. Om du har PSY 15+ kan du välja att studera en aspekt av Konsten.
BONUSFÄRDIGHETER. Smyga, Lönnmord, Kommandoträning.

BAUHAUS BLITZERS

Bauhaus Blitzers är specialister på att slå ut stridsvagnar. De älskar sitt yrke och har rykte om sig att vara fullständigt galna — flertalet bauhausers älskar ju pansarfordon och normalt funtade människor håller sig dessutom ur vägen för stridsvagnar. Men inte Blitzers. De lever för att förstöra STORA fordon och ju fler de får på sin lott, desto bättre. De är tokiga nog att påstå att från en strid mellan man och maskin kan bara en gå vinnande — Bauhaus Blitzers! För att gå med i förbandet måste man kunna vara kylig och klartänkt i pressade lägen och beroende av adrenalinkickar, för man kommer att hamna i otaliga minst sagt kärva situationer. Stadiga händer är också ett grundkrav. Bauhaus Blitzers bär rustning av typen Hussar Mk V är beväpnade med Firefist raketgevär, och bär dessutom oftast med sig en tung magnetmina ifall de skulle behöva anfalla fienden i närstrid. Blitzers bär specialstyrkornas standardversion av dödskallemasken, vanligen med ett leende ansikte målat i pannan. Det är oklart varför de målar dit det, men ingen har vågat säga åt dem att ta bort det.
MINIMIKRAV. STY 11, SMI 11, PSY 11.
FÖRDELAR. Inga.
BONUSFÄRDIGHETER. Raketgevär, Kastvapen, Vapensystem.

VÄKTARORDNAR

«Håll ställningarna på hemmafronten, annars är allt annat förgäves.»
—Bauhausordspråk

Väktarordnarna är de elitenheter som står direkt underställda de högadliga husen eller ministerierna, och de är ypperliga förband som åtnjuter många privilegier. De förses alltid med den bästa utrustning ätten eller ministeriet har råd med, och de har äran att bära väktarhjälmar som en del av sina fältuniformer. Det är viktigt att notera att du som ädling inte kan gå med i någon väktarorden tillhörande någon annan ätt än den egnas, eftersom det vore en förolämpning mot din familj. Det är dessutom inte troligt att någon annan ätt skulle låta dig gå med i sin väktarorden, eftersom man inte vill riskera att ta emot en spion — det finns fortfarande spänningar kvar från den tid då ätt stod mot ätt.

VARGENS ORDEN

HUS: ROMANOV
Detta är kurfursteätten Romanovs väktarorden. Dess medlemmar sägs vara planetens yppersta krigare, vilket bara är att vänta sig av de som tjänar ledaren för Bauhaus' Krigsöverministerium, och dess svarta uniform och väktarhjälm i form av en silverne varg är berömda i solsystemets alla hörn. Förbandet är också känt för att ha en egen pansardivision som ofta går i spetsen för megakorporationens större offensiver. Vargens Orden håller ytterst strikt på disciplin och etikett, och dess medlemmar är kända för att vara ärliga, lojala och hedersamma samt att vara mycket snabba till att utkämpa dueller till sin heders försvar.
FÄLTUNIFORM. Svart väktarrustning med en silverne varg som väktarhjälm.
MINIMIKRAV. STY 13, SMI 13, FYS 13, INT 9, PSY 11. FV 13+ i två vapenfärdigheter.
FÖRDELAR. Kontakt inom huset Romanov.
BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid, samt Markfordon.

BJÖRNENS ORDEN

HUS: BERNHEIM
Björnarna är huset Bernheims elittrupp, och samtliga soldater är storvuxna män och kvinnor som valts ut för sin storlek, styrka och färdighet i strid. Deras fysiska företräden gör det dessutom möjligt

«Håll ställningarna på hemmafronten, annars är allt annat förgäves.»
—Bauhausordspråk

för dem att använda de tyngsta av de tunga vapnen som Atlas Megakanon och Nimrod Autkanon. Förbandets medlemmar har rykte om sig att ha kort stubin och för att under permissioner dricka hårt och utkämpa hårdare krogslagsmål, men detta påverkar inte på något negativt sätt deras färdigheter på slagfältet.

FÄLTUNIFORM. Brun väktarrustning med en björn som väktarhjälm och en mantel i björnpäls. Det är tradition att nya medlemmar vid inträdet måste döda sin egen björn i strid, helst med kniv.

MINIMIKRAV. STY 15, FYS 15.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Bernheim.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Strid samt Parera och Tunga automatvapen.

KONDORENS ORDEN

HUS: SAGLIELLI

Kurfurstehuset Sagliellis väktarorden är berömd för sin vildhet på slagfältet och sin för Bauhaus mycket otypiska vana att inte visa sina fiender någon som helst nåd — kanske är detta anledningen till att förbandet vanligtvis endast sätts in mot den Mörka Legionen. Ordens medlemmar sänds ofta ut som agenter med uppgift att eliminera Kättare och andra missdådare, och de är berömda för sin hänsynslöshet, vildhet och stolthet. Utomstående talar ofta om dem som Gamarna, men aldrig inom någon kondors hörhåll.

FÄLTUNIFORM. Kolsvart väktarrustning med en kondor som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 13.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Saglielli. Om du har PSY 15 kan du få studera Konsten.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Eldhandvapen samt Smyga.

DRAKORDEN

HUS: RICHTHAUSEN

Denna orden tjänar ätten Richthausen och är berömd för sin precision och dödlighet samt för att hålla hårt på sin heder, och Drakorden ses av många som en exemplarisk orden. Dess medlemmar följer krigets lagar till punkt och pricka. De behandlar sina fångar med största artighet och förväntas alltid föregå med gott och hedervärt exempel. Drakorden känner en stark rivalitet gentemot Vargens Orden, och ibland går medlemmarna så långt att de under permissioner utkämpar dueller.

FÄLTUNIFORM. Grå väktarrustning med en drake som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 13.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Richthausen.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom Eldhandvapen och Strid, samt Flygfarkoster.

GRIPENS ORDEN

HUS: GIRAUD

Huset Girauds väktarorden har specialiserat sig på luftlandsatta attacker och är i grund och botten ett luftkavalleriförband med en egen mindre luftflotta. Överkommandot tar under allmänna mobiliseringar ofta hjälp av förbandet som får genomföra luftlandsättningar på fientligt territorium. Förbandets medlemmar sägs stå i en klass för sig vad gäller våghalsighet och hjältemod.

FÄLTUNIFORM. Gyllene väktarrustning med en grip som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Giraud.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Rörelse.

ENHÖRNINGENS ORDEN

HUS: FIELDHAUSEN

Detta är huset Fieldhausens berömda väktarorden vars specialitet är pansarstrid — men manskapet har utbildats till att stå sig lika bra i strid man mot man.

FÄLTUNIFORM. Grå väktarrustning med en enhörning som väktarhjälm.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Fieldhausen.

BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Eldhandvapen samt Markfordon.

SPINDELORDEN

HUS: SALVATORE

Denna fruktade och hårdföra väktarorden kallas ofta in för att leda attacker in i de dödszoner som omger citadellen. Förbandets soldater är ofta excentriska eller mer eller mindre galna efter att av sina herrar huset Salvatore ha utsatts för underliga experiment. Detta faktum och deras rykte om sig att vara såväl otroligt modiga som otroligt grymma gör att medlemmar av andra ordnar brukar undvika Spindelordens krigare.

FÄLTUNIFORM. Svart väktarrustning med en bronsspindel som väktarhjälm. På bröstplåten bärs vanligen ett spindelvävsmönster.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11.

FÖRDELAR. Kontakt inom huset Salvatore. BRA IMMUNFÖRSVAR. OVANLIG KEMISK MOTSTÅNDSKRAFT. Under var tvåårsperiod kommer du att utsättas för experiment med droger. Öka en grundegenskap med 1T6 (slå 1T6 för vilken grundegenskap: 1=STY, 2=FYS, 3=SMI, 4=INT, 5=PSY, 6=PER).

BONUSFÄRDIGHETER. Inga.

HÖGADLIGA VÄKTARORDNAR

Samtliga högadliga hus håller sig med egna ordnar som alla har särskilda väktarhjälmar baserade på ättens vapensköld. Samtliga högadliga väktarordnar bär väktarrustningar som målats i kamouflagemönster passande för sin domän: de som lever i vinterringarna bär vanligtvis vit eller grå rustning, de i eldsringen eller stridsringarna oftast grönsvarta.

MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 9, PSY 9. FV 11+ i två vapenfärdigheter.
FÖRDELAR. Kontakt inom respektive hus.
BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet vardera inom expertisområdena Eldhandvapen och Strid.

LÅGADLIGA VÄKTARORDNAR

Samtliga adelsfamiljer (utom de allra fattigaste) håller sig med väktarordnar. Dessa har inte rätt att bära väktarhjälmar, ett privilegium förbehållet de högadliga husens väktarordnar, men de har rätt att använda specialstyrkornas dödskallemask som vanligen målas i någon utmärkande färg. Vill du skapa en lågadlig väktarorden bör du ge den en distinkt uniform och eventuellt någon annan utmärkande detalj, samt två bonusfärdigheter. Lågadliga väktarordnar kräver vanligen minst 11 i minst två grundegenskaper, och många kräver dessutom minst FV 11 i någon eller några stridsfärdigheter. Det står dig också fritt att bevilja mer ovanliga fördelar, men försök att inte göra dessa för kraftfulla.

ANDRA ORDNAR

Fastän dessa ordnar inte är väktarordnar och inte står underställda Överkommandot tas de ändå upp eftersom deras medlemmar får samma utbildning som specialstyrkorna och därför inte upptas i hemvärnets rullor.

SILVERKRANIETS ORDEN

Denna stora orden är Ordningsministeriets förlängda arm med uppgift att försvara större offentliga byggnader som Regeringspalatset, och har i denna roll samma befogenheter som poliskonstaplar vad gäller att gripa och omhänderta brottslingar. Ordens medlemmar får särskild utbildning som kravallpolis och i upprätthållandet av allmän ordning, och har under allmänna mobiliseringar till uppgift att upprätthålla såväl utegångsförbud som den allmänna ordningen. Orden kallas dessutom ofta in till försvar av belägrade Bauhausstäder. Silverkraniets Orden är dock inte någon högstatusorden, utan ses ofta ned på av andra ordnars medlemmar.

FÄLTUNIFORM. Svart rustning av typ Hussar och dödskallemask i silver.
MINIMIKRAV. STY 11, FYS 13, SMI 11, PSY 9. FV 11+ i två vapenfärdigheter.
FÖRDELAR. Polisiära befogenheter.
BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Strid.

SKRÄCKENS ORDEN

Denna fruktansvärda orden undviks av de flesta, eftersom dess medlemmar är beryktade för en brutalitet och grymhet som saknar motstycke i den mänskliga världen. Orden ansvarar för skötseln av de ökända gulaglägren, men kan i krigstider kallas ut i strid.

FÄLTUNIFORM. Svart rustning av typ Hussar. Specialstyrkornas dödskallemask bärs under en svart läderkåpa.
MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 11 och smak för att åsamka andra smärta.
FÖRDELAR. Inga.
BONUSFÄRDIGHETER. En valfri färdighet inom Strid samt Förhörsteknik.

HANDENS OCH STAVENS TEMPELRIDDARORDEN

Detta är ännu en stor orden, och på dess ansvar faller Bauhaus' många pilgrimers säkerhet och moraliska välbefinnande. Ordens medlemmar återfinns på samtliga planeter där de för sina skyddslingar från Katedral till Katedral, löser deras problem och skyddar och vakar över dem.

FÄLTUNIFORM. Rustning av typ Hussar under en lång purpurfärgad mantel med huva, väktarhjälm som formats efter bärarens ansikte och tung järnskodd pilgrimsstav i ebenholts (2-H SKA: 1T6)
MINIMIKRAV. STY 11, FYS 11, SMI 11, INT 11, PSY 13, måste under en bakgrundsrepetition ha varit Pilgrim.
FÖRDELAR. Medlemmar av denna orden kan studera Konsten. Kontakt inom Brödraskapet.
BONUSFÄRDIGHETER. En valfri förmåga inom Strid, samt Kunskap om Brödraskapet.

BAUHAUS' DOMÄNER

«Capitol har Mars. Mishima har Merkurius. Kardinalen har Luna. Venus är vår!»
—Bauhausslogan

VENUS

Venus är såväl Bauhaus' domäner som dess maktsfärs centrum. Planeten var den första att koloniseras av megakorporationens Bosättare som på dess slätter och i dess djungler uppförde magnifika gods och herresäten. Venus är en rik värld som från sina dödliga djungler till sina monsterfyllda havsdjup myllrar av liv. Över planetens hela yta, och till och med på botten av dess varma hav, ligger Bauhaus' megastäder och välbefästa armébaser. Megakorporationens zeppelinare och luftslagskepp plöjer fram genom lufthaven precis som dess rökpustande kryssare stävar fram längs vattenvägarna. Andra korporationer har här och var satt sina spår, men det är Bauhaus som är Venus' sanna herrar — megakorporationens enda egentliga rival är den Mörka Legionen, men denna rivalitet har också förvandlat Venus till solsystemets största och dödligaste stridszon.

KLIMATZONER

Venus kan uppdelas i ett antal skilda klimatzoner, som alla på sitt sätt påverkar livet inom de respektive områdena. Klimatzonerna är:

ISRINGARNA. Isringarna ligger runt Venus' två stora iskalotter i polarområdena, kalla och ogästvänliga områden som inte skulle ha varit beboeliga om det inte vore för Bauhaus' geniala ingenjörer. Isringarna är iskalla helveten där temperaturen aldrig kryper över noll och oskyddade människor skulle dö på några minuter, helveten som ständigt genljuder av tjutet från fruktansvärda snöstormar. Här lever Bauhaus' folk i kupoltäckta städer uppvärmda med hjälp av jordvärme. Från städer som Kalingrad och Novakursk utgår megakorporationens prospektörer i sin jakt på guld, mineraler och olja. Jättelika svävare far tungt lastade med deras fynd fram över snööknarna till mer civiliserade trakter och via enorma pipelines forslas oljan till Bauhaus' övriga domäner. Kolossala luftskepp seglar fram högt ovan istäcket. Vid planetens sydpol står en etthundra meter hög svart obelisk till åminnelse av det faktum att det var Bosättare som var de första att utforska dessa trakter. Det stod ett liknande minnesmärke vid nordpolen, men detta raserades av nefariten Moloks legionärer. Den enorma Molokstaty som står vid porten till nefaritens citadell håller nu den skändade och delvis förstörda obelisken i sina klor.

VINTERRINGARNA. Vinterringarna sträcker sig runt planeten i direkt anslutning till isringarna och är kalla och bistra subarktiska områden uppbrutna av kalla och isbergsfyllda hav. Landområdena genomkorsas av enorma glaciärmassiv och ogästvänliga bergskedjor. Vinterringarna är ogästvänliga och obrukbara områden där bara de tåligaste barrträden lyckas överleva de långa och hårda vintrarna, och djurlivet begränsar sig till ett fåtal arter i ytterst hård konkurrens. Här finns endast ett fåtal gods men i gengäld ett otal gulager, ökända politiska fångläger i Skräckministeriets regi. I dessa vidsträckta straffarbetsläger tvingar Skräckens Orden med brutala metoder tusentals kriminella, agitatorer och andra subversiva att arbeta långa och hårda pass på minimala matransoner. Fångarna misshandlas vanemässigt med neuropiskor och elbojor och reagerar ofta med lika våldsamma som meningslösa upplopp.

I vinterringarna finns också ett flertal av Imperials gruvkolonier samt ett antal av Cybertronics mer avlägsna anläggningar, och även här reser sig dussinet mäktiga citadell. I den södra ringens avlägsna Helstrombergskedja står Astarthas fruktansvärda citadell, det största kända Ilianklostret utanför Nero. Citadellet är föremål för många Kättares hemliga pilgrimsresor och därför håller Bauhaus' armé tillfartslederna under sträng bevakning — vilket dock inte tycks hindra stora flockar av Kättare från att nå fram. En mängd olika rykten menar att dessa når fram med hjälp av alltifrån ett nätverk av hemliga tunnlar genom bergen till en kedja av teleporteringsportar som täcker in hela planeten.

STRIDSRINGARNA. Stridsringarna är de grönskande tempererade zoner med bördiga jordar och varma hav som föredras av såväl Bauhaus som de andra megakorporationerna. Här finns ett otal av Bauhausadelns gods, den av Capitol kontrollerade Gravetonarkipelagen, flertalet av Mishi-

«Capitol har Mars. Mishima har Merkurius. Kardinalen har Luna. Venus är vår!»
—Bauhausslogan

mas venusianska provinser samt dussinet mindre Imperialstäder. Det är detta område människan kämpat som hårdast för att utestänga den Mörka Legionen ifrån, och likväl kastar mer än dussinet citadell sina orena skuggor över dess mark. Det mäktigaste av dessa citadell är Balsagoths citadell på Korragador, en förutvarande capitolisk befästning på en liten ö nära Port MacArthur. I citadellets inre föder Balsagoth fram jättelika monster som sedan släpps ut i havet för att terrorisera sjöfarten.

Klimatmässigt inbegriper stridsringarna alltifrån kalla tempererade områden nära vinterringarna till de djungler som gränsar till eldsringarna. Stridsringarna är gröna, gästvänliga och bördiga områden som korsas och bevattnas av stora floddeltan, och i dess hav myllrar det av liv.

ELDSRINGEN Denna gigantiska zon löper runt planetens ekvator och bjuder på ångande djungler, konstant vulkanisk aktivitet och turbulenta hav. Dess djungler myllrar av dödliga livsformer och dess öar översköljs gång efter annan av enorma tidvattenvågor — det är en rik men farlig zon. Djunglerna förser Bauhaus med virke, pälsar och ett otal medicinalväxter medan dess bergsområden är rika på mineraler och ädelstenar. Eldringen är Venus' sista stora vildmark där lantegendomar mutas in av nyligen dubbade ädlingar och deras arbetslag av Bosättare. Här finns många kolonier tillhörande de andra megakorporationerna och mer än hundratalet kända citadell, och ute i djungelns djupa och ruvande skuggor kan än fler dölja sig. Här finns också de av djungelvegetation delvis täckta Glömda Städerna som legat övergivna sedan mänsklighetens anfäder övergav dem under Katastrofernas era. På ön Quan i eldsringens sydliga gränsområde ligger nära tionde parallellen Mishimas enorma stad Quan-To, arvfurste Marus huvudstad.

Strax söder om ekvatorn ligger det gigantiska citadell som tillhör mänsklighetens kanske dödligaste fiende näst efter själva Mörkrets Apostlar: Alakhai, Venus' Gissel.

Det finns endast två årstider i eldsringen, regnperioden och stormperioden. Under regnperioden faller det flera gånger om dagen stora skyfall med mellanspel av klara skyar. Under den kortare stormperioden råder ständiga skyfall och transporter försvåras av att floderna svämmar över och landsvägarna förvandlas till svårforcerbara lerstigar. Det finns också en kortare mellanperiod som kallas mörkerperioden då de stora vulkanerna kommer till våldsamt liv och moln av rök och aska förvandlar dag till natt, och det är under dessa perioder Mörkrets horder är som mest aktiva. Lyckligtvis infaller inte dessa mörkerperioder särskilt ofta.

HEIMBURG

Den vidsträckta megastaden Heimburg med dess tallösa invånare är Bauhaus maktcentrum på Venus där den som ett strålande monument över hembyggarnas stolthet och makt skjuter upp över den norra stridsringens skogar nära eldsringen. Här återfinns samtliga större ministeriers kontorskomplex och samtliga Kurfurstars, högadligas och flertalet lågadligas palats.

Den urgamla staden Heimburg delas på mitten av Serpentinfloden som vindlar sig ned från Eldsbergen till Kalla havet. Bortom Heimburg färgas floden röd av kloakvatten och det industriavfall som pumpas ut av Heimburgs otaliga fabriker.

ALAKHAIS CITADELL

Knappa trettio mil från Volksburg reser sig Alakhais ruvande citadell över den omkringliggande djungeln som på ett fruktansvärt sätt orenats och förvridits av den Mörka Symmetrin. Träden är enorma men täckta av skadliga och självlysande parasiter, jättelika giftsvampar skjuter överallt upp ur marken som betrampas av stora flockar mörka bestar. Det sägs att man kan känna stanken från citadellet långt innan man ens kan skymta det. Djunglerna i området myllrar av Nekromutanter och Legionärer och andra, långt vidrigare varelser. I citadellets mörkt pulserande inre sitter Alakhai, Algeroths mest favoriserade tjänare och kanske den listigaste och mest dödlige fiende som mänskligheten någonsin har stått inför. Se Algeroth för vidare information om denne ondskans mästare.



Heimburg är en såkallad fördragsstad vilket innebär att den inte tillhör någon domän utan ägs direkt av megakorporationen, och fastän många ädlingar äger mindre egendomar i staden tillhör staden alltså inte någon av dessa. I stället styrs staden av stadsrådet, en grupp högt uppsatta administratörer och Brödraskapsmedlemmar som rapporterar direkt till till Kurfurstarnas Råd. Heimburg är dessutom en öppen stad, vilket innebär att den är en av de få platser på Venus där Kurfurstarna tillåter icke-medborgare att äga mark, och därför finns här också jättelika capitoliska, mishimanska och imperialägda kvarter. Det ligger till och med en liten cybertronicenklav diskret undangömd i närheten av Regeringspalatset.

Heimburg är i än större utsträckning än andra Bauhausstäder uppförd i flera lager. Gator löper mellan skyskraporna. Hela stadsdelar har lagts under tak som man sedan byggt vidare på. Palats och torn höjer sig över varandra, och hela sektorer av de undre zonerna har kommit i den eviga skuggan av stjärnskrapor och landningsplattformar för luftslagskepp. De äldsta och därmed lägst belägna delarna av staden är till och med i dagsljus så dunkla att de måste lysas upp av fladdrande och flämtande gasljus. I vissa delar är staden snarast att betrakta som en jättelik labyrint, och på de undre nivåerna påminner gatorna snarare om tunnlar än om genomfartsleder. Ju högre upp i staden man kommer, desto friskare är luften och dyrare är bostäderna. Ädlingarna bor naturligtvis på de övre nivåerna och under dem lever Ofrälset. Trälarna släpar sig fram på stadens lägsta nivåer, ibland ända ned i nivå med kloakerna där stora skaror av mutanter, avfällingar, Kättare och andra utstötta sägs husera.

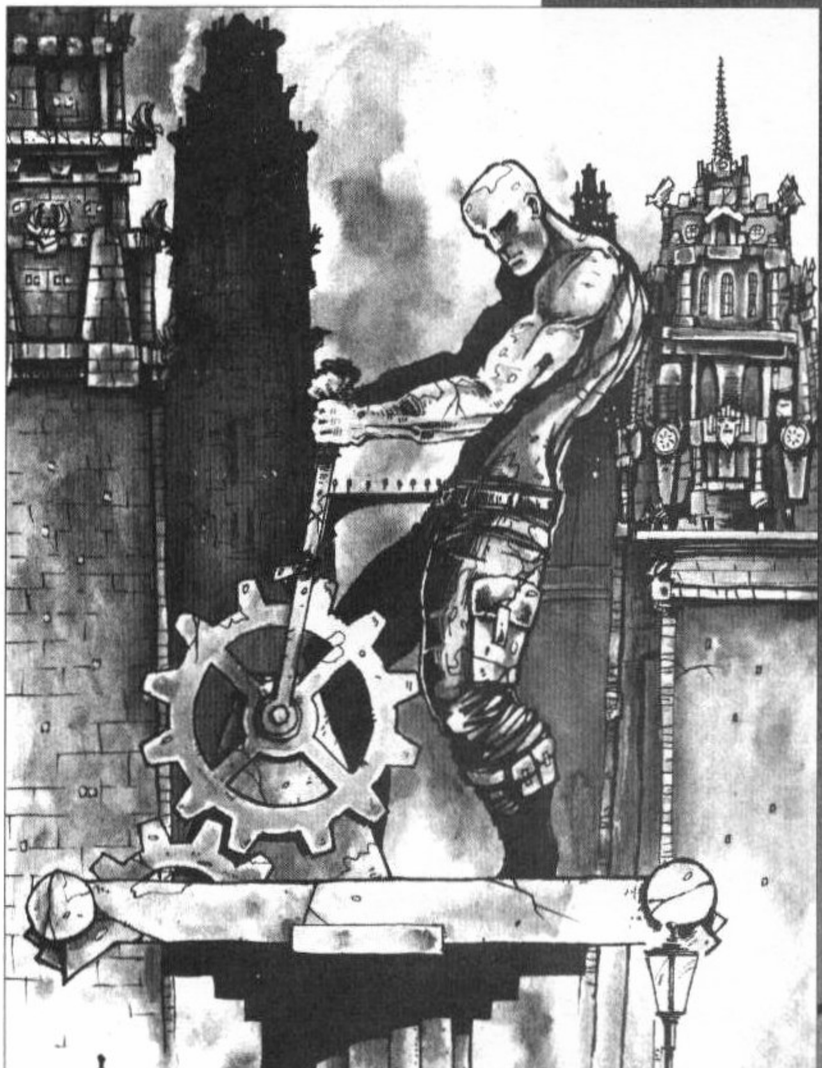
Den av Bauhaus befolkade delen av staden är förhållandevis kompakt. I stadsdelens mitt ligger den stora Katedralen, men Bauhausområdet domineras fullständigt av det kolossala Regeringspalatset som mer liknar en fästning än ett palats. Dess väggar är tre meter tjocka och är översållade av kanontorn och bunkrar, och det skyddas och bevakas av Silverkraniets Orden. Elitstyrkan rekryterar sina medlemmar uteslutande bland ärrade veteraner som vid minst ett tillfälle belönats för enastående mod. Förbandets lojalitet och enastående skicklighet i strid har varit en ovärderlig hjälp i kväsandet av de senaste årens anarkistledda upplopp.

Längs de övre nivåernas vindlande gator ligger de adliga ätternas palats, underbart vackra och utsmyckade byggnader som alla är utrustade med egna landningsdockor för luftskepp. Fortsätter man ned kommer man till de fortfarande luxuösa men överbyggda områden som reserverats för Ofrälse. Fortsätter man längre ned till de unkna och illaluktande undre zonerna finner man sig omgiven av de sjukligt bleka Trälar som slavar i Bauhaus' dotterföretags bristfälligt underhållna fabriker. Staden breder ut sig i alla väderstreck från Bauhausområdet och ju närmare stadens utkanter man kommer, desto lägre är byggnaderna. Enligt en urgammal förordning tillåts ingen byggnad förutom Katedralen att sträcka sig högre än till två tredjedelar av Regeringspalatsets höjd.

Detta har hindrat de övriga megakorporationerna från att uppföra stjärnskrapor som i Bauhaus' huvudstad kunnat mäta sig med dess dominerande och imponerande regeringsbyggnad. Runt stadens utkanter reser sig många höga bostadskvarter där såväl Trälar som främlingar bor.

VOLKSBURG

Volksburg är ännu en fördragsstad som uppförts i eldsringens södra del nära Alakhais citadell, och den är förmodligen den tyngst befästa staden i mänsklighetens historia. Stadsbebyggelsen är



förhållandevis låg och stadsbilden domineras helt av dussintals befästa redutter. Vakttorn skjuter upp ovan samtliga byggnader och gatorna myllrar av soldater. Staden omges i sin helhet av ett jättelikt försvarssystem av bunkrar och minfält eftersom dess ansatta befolkning vet aldrig när Alakhais horder härnäst kan kasta sig över dem. Himlen ovanför staden är fylld av luftslagskepp — Volksburgfältet är den största av Luftflottans samtliga baser.

I stadens hjärta står den mäktiga Katedral som fyller denna ofta belägrade stads ärrade invånare med nytt hopp. I stadens utkant står på dess högsta kulle Flammande Svärdets Tempelriddarordens jättelika kloster, ett enormt fort vars murar ärrats under tallösa strider. Invid klostrets massiva mur står en jättelik staty av tempelriddarordens grundare och förste Stormästare Mathias i strid mot nefariten Alakhai. Statyn står som åminnelse av den titanernas kamp som resulterade i Stormästarens död och att nefaritfursten med nära nog livshotande skador tvingades dra sig ur striden. Volksburgs gator myllrar av pilgrimer, och många av dessa dröjer sig kvar för att delta i försvaret av staden. Det är i Volksburg de apokalyptiska kulterna har funnit det största antalet anhängare, för staden ligger på gränsen till Kaos och Alakhais klohänder sträcks ofta mot den i nefaritens ständiga försök att krossa den. Inkvisitorer är i sin outtröttliga jakt på Kättare och spår av Mörker också en vanlig syn på Volksburgs gator.



PETRAGRAD

Petragrad, som döpts efter sin grundare Peter Richthausen, ligger i mitten av ätten Richthausens venusianska ägor nära den södra vinterringen och är en vidsträckt stad som klänger sig fast vid berget känt som Peters tron. Konstant gruvdrift har helt urkolkat berget som nu inrymmer tungt befästa bunkrar innehållande jättelika gruvor och stålverk. Även bergets sluttningar täcks av bunkrar, vakttorn och redutter, och på dess topp ligger Örnnästet, ätten Richthausens enorma familjesäte vars tornspiror försvinner upp bland molnen. Slottet är ätten Richthausens urhem och är trots att flertalet av familjemedlemmarna föredrar de lantgods som ligger närmare Heimburg och regeringskansliet ännu bebott. Petragrad har varit skådeplats för många berömda slag. Under det femte slaget om Petragrad lyckades Imperials Golden Lions ta sig in i gruvorna och erövra Richthausenkronan, kurfursteättens högt värderade ceremoniella regalia. Kronan som döpts om till den Heliga Kronan tillhör nu Hennes Högvördighets kronjuveler, och är en källa till konstanta dispyter mellan Bauhaus och Imperial.

ROMBURG

Romburg ligger i en dalgång bland Romburgbergen strax söder om Volksburg, och Vargorden kallas ofta in för att hjälpa till i försvaret av den ofta belägrade staden. Alakhais horder har liksom de övriga megakorporationerna flera gånger slagit sina järnringar runt staden, för här har såväl Bauforce som RWD sina största fabriksanläggningar. Det ständiga krigandet har resulterat i att fabrikerna har kommit att mer likna befästningar än arbetsplatser, och de enorma och till större delen underjordiska bunkersystemen skyddas av tusentals välbeväpnade medlemmar av ätten Romanovs vaktorden. Staden domineras av slottet Romburg, ett gigantiskt torn översållat av vapenställningar och utrustat med dussinet luftskeppshamnar. Staden Romburg var en gång tack vare sina urgamla och vackra byggnadsverk känd som Venus' juvel, men merparten av dessa byggnader maldes av artillerield och bombmattor ned till ruiner under Mishimas senaste venusianska offensiv. Att stadens allra vackraste byggnader för evigt är borta och ersatta av fula och brutala bunkrar och fort är en ständig källa till sorg för ätten Romanov. Det är förmodligen också därför de när ett så bittert hat mot arvfurste Marus undersåtar.

BERNHEIM

Staden Bernheim är som namnet antyder huvudort på ätten Bernheims ägor och blickar från toppen av Fangplatån i eldsringen ut över lantgodsets uppröjda djungelmark. Den högt belägna staden är sval och tack vare sina många parker och dammar lummigt grön. Stadsbilden domineras av Bernheimsätet, Kurfurstens rikt utsmyckade och pampiga palats. Nedanför platån breder godsets plantager ut sig bortom horisonten, och i det nära nog ändlösa jordbrukslandskapet sliter Ofrälse och Trälar — mestadels förlupet mishimafolk — med skörden på böljande vingårdar och åkrar. Området är ett av Venus' allra bördigaste, och här växer rika skördar som längs Serpentinfloden transporteras till Heimburg för vidare befordran till Bauhaus' övriga domäner. Under platåns yta löper det nätverk av tunnlar och bunkrar som bemannas av huset Bernheims väktarorden och i stadens centrum ligger en av Luftflottans många baser, Mannheimfältet.

TORBURG

Högt upp i den norra vinterringens Köldberg ligger Torburg, det sista kvarvarande godset i ätten Sagliellis ägo, en kall och bister stad som ständigt pinas av de frostiga vindar som sveper ned från bergen. Himlen ovanför staden är fylld av vinterkondorer, rovfåglar som häckar endast i dessa ogästvänliga bergstrakter. Torburg är en bister och grå stad som mejslats ut ur Köldbergens granit och i dess mitt reser sig Vinterpalatset, huset Sagliellis dystra urhem. Bredvid palatset ligger det stora Brödraskapsklostret Torvald vars blotta namn injagar skräck i såväl Kättares som trognas hjärtan. Det är Venus' största skola för Inkvisitorer och är därmed en plats som är känd i hela solsystemet. Här finns också Smärtans Hus, ett fallfärdigt fäste högt upp på en klippavsats, där Skräckministeriet håller fångar som ska skeppas ut till gulagerna. Där har också Skräckens Orden sitt säte, och det är där man utbildar sina förhörsledare. På det hela taget är Torburg en mycket dyster plats, och de som inte har något ärende i staden

undviker den helst. Torburglägret är en av det norra halvklotets största militärbaser, och Överkommandot använder den som bas för sina kampanjer mot den Mörka Legionen här uppe i norr. Kanske resonerar man som så att risken för att kätterska spioner ska infiltrera leden är som minst i en så Inkvisitortät stad.

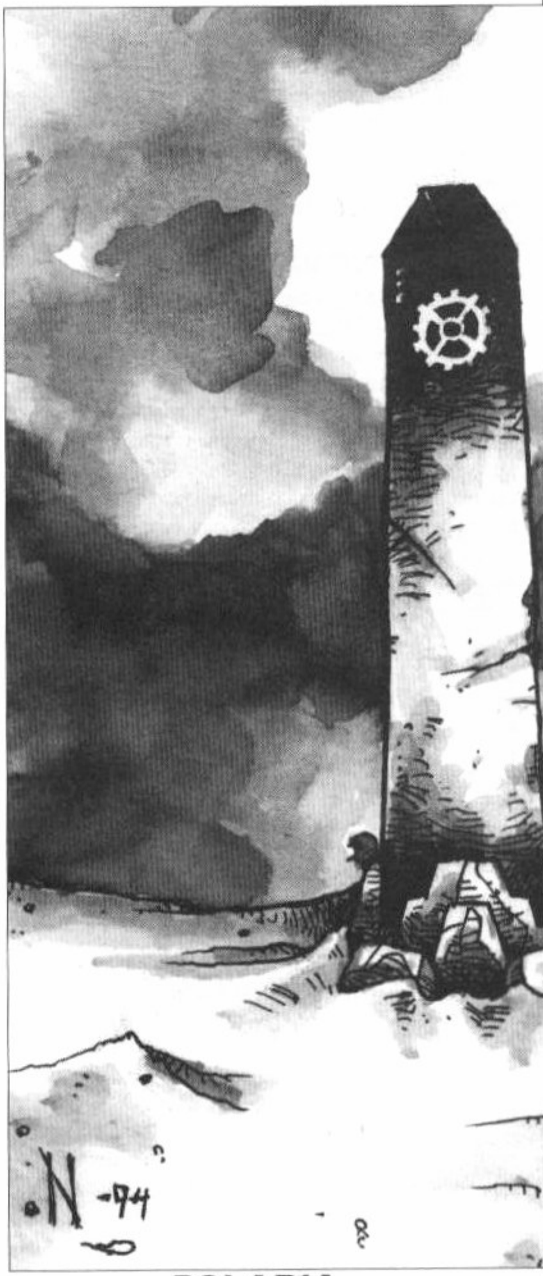
För två år sedan utbröt i Smärtans Hus en fångrevolt som slutade i ett veritabelt blodbad när Konrad Saglielli satte in sin väktarorden. Soldaterna som kämpade sig in genom de blodstänkta korridorerna snubblade in i fruktansvärt makabra scenerier där förhörsledare bokstavligt talat hade slitits itu av desperata fångar — många hade lemlästats med sina egna verktyg. Ingen vet hur revolten kunde komma till stånd, men många misstänker att Kättare hade ett finger med i spelet. Naturligtvis drog Sanningsministeriet en tystnadens slöja över det inträffade.

MACGUIREKRATERN

MacGuirekratern i den södra vinterringen (nära isringen) är en av Imperials största kolonier och ligger i en enorm meteorkrater med en diameter om över 50 kilometer. Kratern värms av Boiling Lakes, jättelika varmvattenkällor som skjuter upp skållhett vatten ur planetens innandömen. Här finns hundratals gejsrar, och mest känd av dessa är Old Fury som skjuter upp sitt heta och mineralrika vatten till nära 100 meters höjd. Varmvattenkällorna medför att MacGuirekratern har sitt eget mikroklimat, och att temperaturen inte ens under de strängaste vintermånaderna kryper under noll grader — man kan kort sagt simma i behagligt varma sjöar som omges av snö. Området är rikt på mineralfyndigheter och mycket bördigt och man odlar frukt och grönsaker i enorma växthus. Områdets huvudort Laketown är eftersom den är uppförd under ett antal befästa kupoler också känd som Crystal City, och i Crystal Palace residerar av och till klanen MacGuires överhuvuden. Laketown är kanske mest känd för den stora träningskupol där Imperials specialstyrkor övar djungelstrid i en jättelik replik av Venus' tropiska djungler. Längs MacGuirekratern reser sig dryga hundratalet fästningar till försvar mot de ständiga attackerna från den Mörka Legionen och de övriga megakorporationerna som kastar sina lystna blickar på den rika kolonin.

MATOCHEKLAND

Hertigdömet Matochekland är Venus' största lantegendom som sträcker sig från eldsringens norra del till den nordliga vinterringens sydliga kant, ett område på nära 50.000 kvadratkilometer som inbegriper några av Venus' bördigaste jordbrukstrakter och dess rikaste malmfyndigheter. Olyckligtvis för huset Matocheks del har stora delar av detta område erövrats av Mishima och Imperial. Fraserhead, tidigare känt som Van Arnemsport, hålls nu av Imperial och är så tungt befäst att det är omöjligt att återta. Godsets tidigare huvudort Matochekburg är en sönderbombad ruinhög i vars mitt nu en nefariten Duums citadell reser sig. Duum är en av Demnogonis' allra mäktigaste nefaritherrar, och runt hans citadell har så mycket vidrig orenhet och fruktansvärda pesthärdar spritt sig att staden numera är känd som den förgiftade staden. Det är inte ens lönt att återta den för att rena den med eld, men Matochekvakten har trots detta under flera generationer försökt återerövra staden med hjälp av Bauhaus' reguljära armé. Hela det sydöstra hörnet av egendomen erövrades av Mishima och inkorporerades i Shanprovinsen. Trots alla dessa förluster har huset Matochek lyckats bibehålla merparten av sitt vidsträckta jordbrukslandskap, och man har till stora kostnader byggt sig en ny befäst huvudstad i Hornburg, en bergsstad belägen cirka femtio mil från Duums citadell.



POLARIA

Polaria är ännu en jättelik egendom i ätten Bernheims ägo, och den består av en serie öar som sträcker sig från strax söder om Gravetonarkipelagen till gränsområdet till vinterringen. Det är dessutom centrum för ett av Bauhaus' allra märk-



MOLOKS CITADELL

Detta kolossala och bistra fort skjuter upp ur Venus' nordpol, och dess kolsvarta stenspiror ses på många mils avstånd över isvidderna. Utanför citadellets enorma port står en staty av Molok själv i all sin grymma prakt, och den blänkande mässingsstatyn håller i sin ena klohand de spruckna resterna av nordpolsobelisken. Statyns ögon är ständigt upplysta av en helvetiskt fladdrande eld. Molok är känd för sin vildsinthet och list i strid, och han föredrar att personligen leda sina vrålande horder över slagfältet. Han sägs vara i förbund med Alakhais främste rival, Saladin på Mars, och antas sträva efter att en dag ta Alakhais plats som Algeroths gunstling.

ligaste koloniseringsprojekt: områdets grunda havsbotten är översållad med undervattensstäder. Dessa enorma kupolstäder inrymmer mindre städer vars invånare bedriver gruvdrift på havsbottnen och med hjälp av ubåtar sköter underhållet av de många oljeledningar som löper kors och tvärs över havsbottnen. I enlighet med Heimburgfördraget är det inte för de övriga megakorporationerna tillåtet att avfyra torpeder, robotar eller sjunkbomber mot dessa kupolstäder, men detta har inte hindrat Imperial och Capitol från att försöka erövra städerna med hjälp av särskilt utbildade specialstyrkor. För övrigt vore det inte särskilt lönsamt att bomba städerna, eftersom man vill åt det som finns under kupolerna. De stora undervattensslag som utkämpats kring dessa kupolstäder har varit särskilt desperata eftersom de mestadels utkämpats man mot man med knivar och harpungevär med en ständigt närvarande rädsla för att dö drunkningsdöden. På Vargön i norra Polaria har den största av Bauhaus' många ubåtsflottor, Vargflock Ett, sin hembas.

NOVAKURSK

Denna enorma stad ligger på Kadaathplatån i den norra isringen. Den synliga delen av staden består av fem sammanlänkade kupoler innehållande offentliga byggnader och den regerande ätten Salvatores palats, men huvuddelen av staden inryms i tunnlar som borrar sig in i själva platån. I detta nätverk av tunnlar bor de Ofrälse och Trälar som arbetar ute på oljefälten och nere i gruvorna eller har till uppgift att prospektera nya fyndigheter eller sköta underhållet av den jättelika Kadathgasledningen. Staden har flerfaldiga gånger belägrats av nefariten Moloks horder. Strax utanför portarna till Kupol 5 står en kopia av den stora obelisk som en gång stod vid nordpolen, och på monumentet har man ristat in namnen på alla de som fallit i stadens försvar. Vid obeliskens fot brinner den eviga minneseld som får näring från gasledningen. I Novakursk finns också Polarrävens Tempelriddarorden som sedan länge varit huset Salvatores allierade. Ordenssällskapets krigare kan ses överallt i staden med sina dödskallemasker i sliver och svart och sina mantlar sydda av polarrävens vita päls.

CYBERPORT

Denna cybertronicanläggning ligger i den norra vinterringen. Staden är uppförd i en serie övergivna gruvanläggningar och är Cybertronics största rymdhamn i solsystemets inre del. Denna enorma underjordiska stad borrades ut ur bergets inre och stod klar endast 200 dagar efter det att kontraktet hade undertecknats av Bauhaus och Cybertronic. Den synliga delen av staden består huvudsakligen av fortfiierade bunkrar och vapenställningar som bemannas av Chassörer, Attilaenheter och stridsrobotar modell T2000, och rymdhamnen omges av ett imponerande antal robotramper. Cyberport är Cybertronics största venusianska produktionsanläggning och är därmed en stängd stad. Ingen släpps in i eller ut ur staden utan tillstånd från Cybercurity, och sådana ges sällan annat än som en favör till de andra megakorporationerna när dessa ingått affärsavtal med Cybertronic. De som har besökt staden berättar att dess tunnlar och korridorer inrymmer jättelika och kliniskt rena högteknologiska anläggningar som drivs av det slags maskinaktiga och nästan själlösa människor som gör att vanligt folk ser på Cybertronic med misstro och skräck.

MCKENZIEBASEN

McKenziebasen är Imperials största anläggning i eldsringen, en jättelik och ångande fuktig handelsstad vars omgivande skogar och vulkaniska berg plundras av megakorporationens Conquistadorer. Med tanke på att staden bara ligger något hundratal kilometer från ruinerna av New Bocca och Alakhais citadell är det naturligt att staden också inrymmer planetens största bas för Blood Berets. Förbandets barracker ligger i ett kraftigt befäst läger i stadens utkanter, och på McKenzies myllrande gator ses ständigt denna berömda och fruktade specialstyrkas hårdföra soldater. Barerna på Cheap Street har ett fruktansvärt rykte om sig för blodiga krogslagsmål mellan Imperialsoldater på permission och förbipasserande Frilansare.

En berömd historia berättar att ett gigantiskt krogslagsmål just hade blossat upp längs större delen av Cheap Street när Alakhais horde anföll staden. Just som nefariten Tzargol i spetsen för sina styrkor nått fram till Cheap Street, proklamerat seger och påbörjatsin rituella hyllning av Algeroth sköts han ned av en rusig soldat som samlat de övriga till strid med frågan om man skulle låta de förbannade Legionärerna avbryta dem. Kohorterna drevs tillbaka, och när Blodsbaskrarna dagen efter försäkrat sig om att staden var i säkerhet återupptog de sitt avbrutna krogslagsmål.

QUAN-TO

Detta är Arvfurste Marus, Vattnets prins och herre över Mishimas venusianska domäner, huvudstad som ligger på ön Quan. Staden är också Mishimas venusianska flottas hemmahamn, och fastän flottan inte är jämförbar i storlek varken med Bauhaus' eller Capitols flottor inbegriper den ett flertal av de fruktade megakryssarna, de största krigsfartyg som någonsin byggts och som är flytande fort översållade av kanoner. Staden bevakas av arvfurste Marus legioner som utrustats med de jättelika stridsdräkterna av modell Shogun, enorma och bepansrade exoskelett av nära nog en stridsvagns storlek.

Quan-to är en vacker stad som uppförts på en utslocknad vulkans sluttningar, och den är berömd för sin djupvattenhamn. Arvfurstens Gyllene Palats som mejslats ut ur den vulkaniska bergarten och i sin helhet täckts med bladguld är ett av solsystemets sju underverk. Palatset är i sig en mindre stad med sina tusentals rum och byggnader i byggnaden.

DEN GLÖMDA STADEN TRIUMVAR

Denna urgamla och övergivna stad återfanns först för ett århundrade sedan av James McKenzie, den imperialconquistador som grundade McKenzieba-

sen, och det var en ren slump att han snubblade över staden där han högg sig fram genom den täta undervegetationen. Till en början trodde han att det bara var ruiner han hittat, men när han fortsatte framåt fann han sig plötsligen stå på de igenvuxna gatorna av det som en gång varit en megastad. Vart han än såg möttes han av de gamles hantverk. Den arkitektoniska stilen var visserligen megagotik, men långt mer utsirad och intrikat än Bauhaus' moderna verk, och framförallt utan de vakttorn och redutter som skämmer så mycket av megakorporationens moderna städer. McKenzie och hans folk stod förstummade inför synen och var precis i färd med att göra anspråk på området i Hennes Högvördighets namn när en de anfölls av en större styrka Nekromutanter. McKenzies grupp dräptes till sista man och själv lyckades han bara nätt och jämnt fly för att fem dagar senare febrig och yrande stappla in i ett Bosättarläger där han berättade vad som hade inträffat och sedan dog. Till en början trodde Bosättarledaren Ludwig Wroclaw inte på berättelsen, men gav sig ändå iväg för att undersöka det hela och fann att McKenzie hade talat sanning. Även Wroclaw anfölls av Nekromutanter, men hans bättre beväpnade grupp lyckades slå sig fria och rapportera saken till Folköverministeriet. Där insåg man genast fyndets vikt och sände delar av stridsgrupp Borg till staden, och under röjningsarbetena upptäckte trupperna ett gömt Semaicitadell som vaktades av förvridna Nekromutanter. Ett våldsamt slag blossade upp på den glömda stadens gator, och till slut sattes Doomtrooperenheter in för att hjälpa till med renandet av området. Efter en månads blodiga strider lyckades man till sist förstöra citadellet, och Triumvar är nu en av Venus' mest besökta turistattraktioner och huvudkällan till ätten Wroclaws rikedomar.

BORTOM VENUS

«Även om Venus alltid kommer att vara vårt hem finns det ett ändlöst universum att ställa under Bauhausstyre.»
—hertig Wilhelm Kruger

«Även om Venus alltid kommer att vara vårt hem finns det ett ändlöst universum att ställa under Bauhausstyre.»
—hertig Wilhelm Kruger

Fastän Bauhaus har sitt starkaste fäste på Venus är man inte på något sätt begränsad till planeten. Många adelshus har domäner på andra planeter där de äger och driver fabriker och andra anläggningar.

LUNA

Näst efter Venus är megakorporationen som starkast på Luna, och under en period låg Bauhaus' huvudkontor i Tvillingtornen på Luna. Detta var visserligen under den Mörka Legionens fruktansvärda belägring av Heimburg under Mörkrets första nedslag på Venus, men än i dag har Kurfurstarnas kvar ett antal regeringskontor på Luna. Ungefär en fjärdedel av megakorporationens medborgare har sitt hem i Luna City, och efterhand som kriget på Venus intensifieras flyttar man mer och mer av produktionen till den relativa tryggheten i solsystemets största megastad. I Bauhaussektorn återfinns samtliga högadliga ätters palats och många av de lågadliga ätternas, och stora delar av megakorporationens övre skikt kommer till Luna för att vila och återhämta sig innan de återvänder till de eviga striderna på Venus.

MARS

Mars är Capitols område, och man har från Bauhaus sida aldrig lyckats göra sig riktigt hemmastadda här. Man kom sent in i den fruktansvärda serien av slag kända som Sydmarsianska krigen, kanske på grund av att man inte hade något egentligt behov av att muta in land någon annanstans med tanke på att man hade Venus i stort sett för sig själva. Bauhaus' Bosättare lyckas därmed bara bygga sig en enda megastad på Mars, och det var Mundburg nära planetens sydpol (se *Capitol — det rätta virket* för närmare uppgifter om staden). På senare tid har megakorporationens folk dock börjat strömma in i allt större antal. Södra delen av Freedom Lands är öppet för alla som vill hjälpa till i återuppbyggandet, och det är i detta stridsärrade landskap som merparten av de nybildade adelsätterna slår sig ner och mutar in sina egendomar — varannan ny domän mutas in just i Freedom Lands. Fastän Bauhaus' närvaro i området ännu är liten är den stadd i snabb tillväxt, och detta lär inom en inte alltför avlägsen framtid kunna ställa till med problem i relationerna med Capitol.

MERKURIUS

Solsystemets innersta planet är Mishimas hemvärld, och Bauhausfolk kommer bara hit för att idka handel. Man har visserligen gjort ett fåtal försök att leasa landområden på planeten för att flytta ännu mer av sin industriella produktion från Venus, men dessa har inte varit särskilt framgångsrika. Mishimafolket är alldeles för pigga på att stjäla Bauhaus' teknologi för att Kurfurstarna ska bevilja större inflyttningar. Megakorporationens närvaro begränsar sig därför till affärer och shoppingcentra som säljer färdiga produkter och till dotterföretag som tillverkar produkter som inte förses med Bauhaus' kugghjul.

DOMÄNERNA

«Strävan efter framgång är aldrig förgäves.»
—Bauhausordspråk

Även om ministeriernas män och kvinnor har överinseende och ansvar för att Bauhausapparaten sköts på bästa möjliga sätt är det på de olika domänerna själva produktionen äger rum. Var adelsätt har sin egen domän, en jättelik industriförläning som tillverkar varor som gör sig förtjänta av Bauhaus' kvalitetsstämpel. Adelsätterna äger dessutom stora lantegendomar, vidsträckta markområden där familjen äger städer, palats och gårdar. Det är kanske inte helt förvånande att en ätts industriella förläning ofta ligger på dess lantgods' ägor. Flertalet högadliga ätter äger många stora egendomar på såväl Venus som de övriga bebodda världarna.

Inom sina domäner åtnjuter adelsfamiljerna stor makt. Flertalet ätter har en egen armé och underrättelsetjänst, och i det förgångna var det dessvärre inte ovanligt att de skilda husens tjänare utkämpade bittra strider. Sedan den Mörka Legionens ankomst har dessa småkrig dock blivit mindre vanliga.

AFFÄRSFILOSOFI

«När bara det bästa är gott är bara Bauhaus gott nog.»
— slogan från Sanningsministeriet.

Bauhausfilosofin kan sammanfattas i en enda mening: strävan efter fullkomlighet. Megakorporationen strävar efter att tillverka det allra bästa som går att få för pengar. Kostnaden är en sekundär fråga, om ens det. Allt som betyder något är kvalitet, och de varor som bär Bauhaus' kvalitetsstämpel är i solsystemets alla hörn kända för sin pålitlighet, långa livslängd och överlägsna design. Det är överallt en statussymbol att äga något som bär Bauhaus' kugghjul, och megakorporationen har svurit att se till att det förbli så.

Liksom de övriga megakorporationerna slåss Bauhaus om kunderna inom samtliga industrigrenar, från livsmedelsproduktion till vapen till rymdfart, och inom snart sagt samtliga områden innehar man positionen som kvalitetsmässigt ledande marknadsaktör. Bauhaus står bakom lyxvarumärken för i princip allt från parfym till överlägsna vapen, och megakorporationens välmående elit utgör liksom solsystemets övriga rika en stor och penningstark marknad för dessa produkter.

Detta är dock inte nog. Det är långtifrån alla som har råd med Bauhaus' ypperliga och dyra produkter, och efterfrågan på megakorporationens egna massmarknad av Ofrälse och Trälar måste mättas. Korporationen skulle inte på något sätt tjäna på att låta Capitol eller Mishima slå sig in på dessa områden, så Bauhaus levererar som alltid det som efterfrågas. Det är för detta syfte megakorporationen i tysthet står bakom tusentals mindre korporationer som masstillverkar varor av lägre kvalitet — fastän dessa vanligtvis är av högre kvalitet än de övriga korporationernas motsvarande produkter är de inte värdiga att bära Bauhaus' kvalitetsstämpel. Ledningen för dessa otaliga företag strävar efter att förbättra sina produkter så att dessa ska befinnas värdiga att smyckas med kugghjulssymbolen, men det är få som lyckas.

BAUHAUS' KVALITETSSTÄMPEL. Samtliga Bauhaus' produkter som når upp till en viss standard förses med megakorporationens kvalitetsstämpel. Kugghjulet föräras bara de absolut bästa produkterna och man kan därför vara övertygad om att man får det absolut bästa när man köper en kvalitetsstämplad produkt, vare sig det gäller kläder, vapen eller ett fordon. Det finns stora pengar att tjäna för de mindre nogräknade företag som tillverkar kopior av Bauhausprodukter, märker dem med falska kugghjulssymboler och säljer dem till höga men klart konkurrenskraftiga priser. Bauhaus har dock en enkel policy vad gäller hanterandet av dessa industriella pirater — skjut dem. Skräckministeriet har sig underställt ett helt underministerium, Handelskammaren, som ägnar sig uteslutande åt detta.

«När bara det bästa är gott är bara Bauhaus gott nog.»
— slogan från Sanningsministeriet.

«Världen består av Bauhaus — och alla de andra.»
—hertig Herman Richthausen

Bauhaus ses av sina rivaler som en hård men hederlig affärspartner — det är svårt att få till stånd en överenskommelse med Bauhaus, men när man väl har lyckats ro den i hamn står den fast. Bauhaus följer sina åtaganden till sista bokstaven, och det är också därför megakorporationens förhandlare nagelfar kontraktsförslagen och förhandlar om minsta detalj. Denna långdragna och tålamodsprövande process kan ofta vara frustrerande för mindre minutiösa förhandlare och har gett Bauhaus' diplomater rykte om sig att vara snobbiga petimetrar. Bauhausfolket ser det dock bara som att de gör det enda förnuftiga i en stenhård affärsvärld.

I beskrivningen av Bauhaus' förhållande till de övriga megakorporationerna är det viktigt att hålla isär Bauhaus' officiella företagspolicy — som är nödvändig för att upprätthålla affärsförbindelser — och folkets känslor som till stor del influeras av Sanningsministeriets stora propagandakampanjer.

CAPITOL. Bauhaus' relation till Capitol är kylig men lönsam. Megakorporationerna har ett stort handelsutbyte, där Bauhaus köper råvaror av Capitol och säljer stora mängder av sina förstklassiga produkter till motpartens rika och korrupta politiska kast. De två megakorporationerna har få potentiella intressekonflikter. Sedan den Mörka Legionens intrång på mänsklighetens världar har Bauhaus dragit bort merparten av sina militära styrkor från södra Mars, och har tills vidare hållit tillbaka sina anspråk på Gravetonarkipelagen. Den senare frågan är dock en nagel i ögat på Kurfurstarna. Ögruppen är nämligen ett av de rikaste och bördigaste områdena på Venus, en värld som Bauhaus ser som sin. Förr eller senare kommer arkipelagen att återtas.

Bauhaus' folk ser capitolierna som korrupta, våldsamma och farligt instabila. Sanningsministeriet ser till att samtliga hembyggare har tillgång till den senaste brottsstatistiken från Capitols områden som trots den senaste tidens upplopp och anarkistdåd står i stark kontrast till Bauhaus' ordningssamma domäner. Att Capitol ständigt står på gränsen till att falla samman i anarki är en annan tanke som hålls vid liv för att förhindra att hembyggarna känner någon avundsjuka gentemot sina mindre hårt hållna rivaler.

MISHIMA. Mishima och Bauhaus kommer bra överens när de inte befinner sig i krig — vilket de dock nästan alltid gör. Mishima erövrade stora områden på Venus medan hembyggarna var upptagna med att hålla tillbaka den Mörka Legionen, och det är någonting som Bauhaus aldrig kommer att kunna förlåta. Kurfurstarna ser Mishimas agerande som en dolkstöt i ryggen och ett slag mot mänskligheten, men man måste ju göra affärer och så länge hotet från Legionen kvarstår är det inte mycket man kan göra för att återta de förlorade områdena. För närvarande begränsas konflikterna i princip till skärmytslingar längs megakorporationernas gemensamma gränser. Mishimas vana att stjäla nya produktdesigner retar gallfeber på Kurfurstarna, och eftersom Bauhaus är känt för att tillverka det absolut bästa är megakorporationen också huvudmålet för Mishimas industrispioner. Dessa behandlas ytterst summariskt av Bauhaus' myndigheter.

Den genomsnittlige hembyggarens bild av Mishima är den av en lättrörlig massa av outbildade arbetare och bönder som hålls nere av en dödlig, ondskefull och alltigenom skrupelfri krigararistokrati. Mishimasamhället tros vara genomsyrat av Kättarei och konspirationer, och Sanningsministeriet porträtterar mishimanen som fullständigt fri från allt vad respekt för människoliv, ära och redbarhet heter. Samurajerna respekteras för sitt exempellösa och nära nog vanvettiga mod, men det är också i princip det enda goda någon har att säga om Mishima.

IMPERIAL. Bauhaus och Imperial befinner sig ständigt i krig någonstans, men det är åtminstone civiliserade krig. De två megakorporationerna har liknande hederskodex, och formaliteter och krigslagar brukar vanligen respekteras, fångar behandlas väl och utväxlas regelbundet. Båda sidor respekterar den andres militära skicklighet och hängivenhet för mänsklighetens sak — det är helt enkelt ett beklagligt faktum att Imperials policy om väpnad erövring gör att de två korporationerna måste vara fiender. De ständiga väpnade konflikterna hindrar dock inte korporationernas respektive affärsdrivande delar från att ingå avtal med varandra.

Den genomsnittlige hembyggaren ser Imperials folk som en samling giriga pirater och äventyrare, och anser att de är opportunister som roffar åt sig allt som kommer i deras väg. Samtidigt är man också medveten om att Imperial är den av alla megakorporationer som står Bauhaus närmast både vad gäller struktur och trossatser. Sanningsministeriet brukar utmåla Imperial som en mindre och underlägsen kopia av Bauhaus. Imperial brukar bomba Sanningsministeriets kontor.

CYBERTRONIC. I likhet med de övriga megakorporationerna har Bauhaus på relativt kort tid kommit att lita till Cybertronic som en källa till högteknologiska delar korporationen inte själv kan tillverka. Bauhaus' strävan att ständigt hålla högst tänkbara kvalitet gör också att dessa komponenter har blivit ytterst viktiga, och här finns ett ömsesidigt beroende eftersom Cybertronic för att överleva måste kunna lita på att Bauhaus som sämst förhåller sig neutralt. Cybertronic vet att Bauhaus har den militära styrka som krävs för att krossa dem, att Kurfurstarnas arméer är mäktiga och deras generaler mer än kompetenta. Skulle Bauhaus välja att ställa sig på Imperials och Brödraskapets sida mot Cybertronic skulle med all säkerhet den minsta megakorporationens dagar vara räknade. Cybertronic kan därför skatta sig lyckliga att ett antal faktorer förhindrar att detta inträffar.

«Världen består av Bauhaus — och alla de andra.» —hertig Herman Richthausen

Den viktigaste av dessa faktorer är att en stor del av Cybertronics personal kom direkt från de övre skikten av Bauhaus, och att det mellan de två megakorporationerna därmed finns starka band av blod och ära. Det är i det närmaste otänkbart att Bauhaus' adel utan provokation skulle dra ut i krig mot sina släktingar och förutvarande officerskollegor.

För det andra tillhörde många av de som gick över till Cybertronic Bauhaus' elit, och det finns de inom Bauhaus' adel som skulle se det som en ära att få arbeta för Cybertronic. Det finns ett visst mått av beundran i Kurfurstarnas behandling av Cybertronic — man beundrar nykomlingens sätt att locka till sig alla dessa nyckelpersoner mitt framför näsan dem.

För det tredje finns också ett element av fruktan. Kurfurstarna är fortfarande inte säkra på hur Cybertronic lyckades locka till sig så många från mänsklighetens mest indoktrinerade folk, och man är orolig för att det ska hända igen. Bauhaus skulle som läget är inte ha råd med något sådant när man nu står inför det fruktansvärda hotet från den Mörka Legionen.

Frågan Cybertronic är ett av de få områden där Sanningsministeret går emot Brödraskapets syn på saken. Medan Brödraskapet gör gällande att Cybertronic är en manifestation av Mörkret väljer Sanningsministeriet att undvika saken. I stället utmålar man Cybertronic som en ovidkommande aktör som inte utgör något hot mot Bauhaus och kallar megakorporationen till fortsatt strid mot sina sanna fiender. Så länge Cybertronic inte inleder några större attacker mot Brödraskapet eller Bauhaus' domäner kommer man att förhålla sig neutral, och det har man via Kartellen gjort klart för Cybertronic.

BRÖDRASKAPET. Bauhaus är den mest hängivna av alla megakorporationer, och mellan dess medborgare och Kardinalens efterföljare finns starka historiska band. Under Brödraskapets första tid var det Bauhaus som stod vid Nathaniels sida, och faktum var att de fyra första Kardinalerna alla kom ifrån Bauhaus.

Trons Överministerium och Kunskapsministeriet för än idag ett nära samarbete med Brödraskapet för att säkerställa att megakorporationens samtliga medborgare ges den rätta tron. Bauhausmedborgarnas svärande av tro- och huldhetseden gör också att Brödraskapet litar mer på Bauhaus' ledare än någon annan korporations styrelse. Till och med den mest cyniske Inkvisitor ser att hembyggarna är sant troende.

Den enda egentliga stötestenen är Cybertronic. Brödraskapet vill att Bauhaus med all kraft sätter åt de man menar är Kättare, men Kurfurstarna har hittills kunnat peka på att merparten av deras resurser tas i anspråk av kampen mot den Mörka Legionen. Bauhaus' ledare inser dock att det här är en konflikt som förr eller senare måste lösas, och när den dagen randas kommer man att ställa sig på Brödraskapets sida — som man alltid har gjort.

KARTELLEN. Kurfurstarna ser Kartellen som en sidoarena som med stor säkerhet är ett capitoliskt redskap. Man har gjort stora utfästelser för dess militära program, särskilt Doomtrooperprogrammet, eftersom det är ett område där man ser intressanta resultat. I samtliga övriga frågor föredrar man från Bauhaus' sida att ignorera Kartellen. Kurfurstarna ser organisationen som en plantskola för sina diplomater och ibland också som en avstjälpningsplats för de mindre kompetenta medlemmarna av aristokratin.

DEN MÖRKA LEGIONEN

Hembyggarna hatar den Mörka Legionen med den brännande intensitet som bara stor fruktan kan frambringa. Under sin militärtjänst har många Bauhausmedborgare sett den Mörka Legionen på nära håll, så man vet vilken fruktansvärd fiende man står inför. Den Mörka Legionens närvaro på Venus har mer än någon annan faktor förändrat Bauhaussamhället. Det är på grund av den Mörka Legionens närvaro som Ljusets Ministerium kunnat bli så tongivande, och dess inflytande har i sin tur resulterat i ständiga häxjakter på mutanter och Kättare. Förtrycket har också skapat en bördig jordmån för anarkiströrelsen. Legionens närvaro har givit upphov till framväxten av de apokalyptiska kulterna och har gett samtliga hembyggare anledning att frukta framtiden. Ingen vet egentligen hur stark den Mörka Legionen är, och alla fruktar att deras värsta farhågor ska besannas.

Bauhaus har drabbats hårdast av den Mörka Legionens framfart, man har förlorat landområden, folk och pengar. Kurfurstarna tror med viss rätt att Bauhaus skulle ha varit den mäktigaste megakorporationen om det inte hade varit för den Mörka Legionen. Venus är trots allt den planet som står för de största potentiella rikedomarna, och Bauhaus har de militära och industriella muskler som krävs för att mäta sig med de övriga megakorporationerna. Olyckligtvis har denna styrka tagits i anspråk av kampen mot den Mörka Legionen.

Man fastän ingen hembyggare någonsin skulle kunna fås att erkänna det har den Mörka Legionen gjort Bauhaus en ovärderlig tjänst. De övriga megakorporationerna vet att Bauhaus står fastlåst i en kamp på liv och död med den Mörka Legionen. Samtliga korporationer bedömer därför att Bauhaus är den konkurrent som är det minst troliga hotet mot den egna organisationen, och känner sig därför inte så hotade som de annars skulle ha gjort av den fruktansvärda styrka som står till Kurfurstarnas förfogande. I det förgångna har de övriga korporationerna slutit sig samman för att hindra Bauhaus från att få alltför stor makt, men så länge hotet från den Mörka Legionen kvarstår är det inte troligt att det upprepas. I stället drar korporationer som Imperial och Mishima fördel av Bauhaus' militära åtaganden och roffar åt sig landområden och produktionscentra så snart en möjlighet uppstår.

NY UTRUSTNING

«När du verkligen måste du kunna lita på utrustningen — Bauhaus.»
—slogan från Sanningsministeriet

RUSTNING

Bauhaus har rykte om sig att tillverka solsystemets bästa rustningar. De är som merparten av megakorporationens produkter inte billiga, men de är ytterst effektiva. Bauhausrustningar är tillgängliga endast genom korporationens egna kanaler eller på den svarta marknaden (tillgänglighet F och D), men på den svarta marknaden är priset 25% högre. Ädlingar har rätt att köpa vilken rustning de vill. Hemvärnets medlemmar förses utan kostnad med en Hussar Mk IV, men är i gengäld personligen ansvariga för dess underhåll.

Bauhaus' samtliga rustningar tillverkas av särskilt framtagna keramiska material och ytterst táliga metallegeringar. Rustningarnas insida dämpas alltid med flera lager av stötdämpade material.

RUSTNING OCH SKYDD

Bauhaus' rustningar består alltid av följande delar (om inget annat anges):

HJÄLM: skyddar huvudet mot alla slags attacker

AXELSKYDD: skyddar huvud och bröst i närstrid och endast bröstet mot missilattacker. Skyddet är tillsammans med hjälm och bröstplåt kumulativt.

BENSKYDD: skyddar benen mot samtliga attacker.

ARMSKYDD OCH STRIDSHANDSKAR: skyddar armarna mot samtliga attacker.

BRÖSTPLÅT: skyddar bröst och mage mot samtliga attacker.

KROPPSDRÄKT: bärs under all annan rustning och är kumulativ med denna.

KLIMATKONTROLLERANDE SYSTEM

Nästan alla bauhausrustningar levereras med integrerade klimatkontrollerande system (CCS) anpassade för den terräng rustningen är avsedd för. Venus är känd för sin extrema kyla och hetta, och naturligtvis ser Bauhaus till att dess soldater kan strida i samtliga klimattyper. CCS-enheten ligger vanligtvis i en liten kapsel som bärs på ryggen eller i packningen, och den är via kablar ansluten till rustningen. Rustningar som köps med CCS-enhet är 20% dyrare än den angivna priset. De vanligaste CCS-enheterna är:

DJUNGEL. Rustningen innehåller kylsystem och en integrerad avsvettare som tar upp bärarens förlorade fuktighet och håller denne sval och torr. Dessa rustningar är ytterst viktiga vad gäller att förhindra parasitinfektioner hos personal som verkar i eldsringens ångande fuktiga djungler. För att underlätta flexibilitet och rörelseförmåga genom den täta undervegetationen är djungelrustningar något lättare än andra typer — minska angiven RF med -2.

VINTER. Vinterrustningar är noggrannt isolerade och CCS-enheten värmer här upp bäraren. Hjälmmonterade linser skyddar bärarens ögon och förebygger snöblindhet.

DÖDSZON. Som tillägg till endera vinter- eller djungelskydd förser Dödszonrustning bäraren med syrefilter och luftåtervinnare. Dödszonrustningen är helt försluten och innebär fullständig immunitet mot giftgaser och pestmoln. Den är något mer skrymmande än vanliga rustningar och är 20% dyrare än angivet pris, men ger i gengäld något bättre allroundskydd. Lägg +1 till angiven RF.

VÄKTARHJÄLMAR

Väktarhjälmarna är väktarordnarnas särskilda kännetecken och stolthet. De ger ungefär samma skydd som en vanlig hjälm, men är vackert formade till att avbilda djurs, monsters eller mer esoteriska varelsers huvuden. En väktarhjälm i standardutförande kostar dubbelt så mycket som en vanlig hjälm, men många krigare pungar ut ur egen ficka för att bättra på det vackra hantverksarbetet med ädla stenar och metaller. Dessa tillägg medför inte något bättre skydd, utan är bara tecken på bärarens rikedom och status — man känner igen en rik ädling på hans eller hennes utsmyckade väktarhjälm. I sitt grundutförande lägger väktarhjälmen 5% till kostnaden för rustningen.

KROPPSDRÄKTER

Alla Bauhaus' rustningar bärs om inte annat anges över en lätt, skottsäker kroppsdräkt som ger en grundläggande RF om 2 på alla träffområden.

«När du verkligen måste du kunna lita på utrustningen — Bauhaus.» —slogan från Sanningsministeriet

HUSSAR MK IV

KOSTNAD: 45.000 Kardinalsmarker
Hussar Mk. IV är standardrustning inom Bauhaus' reguljära armé och hemvärn. Rustningen består av en tjock bröstplåt, två axelskydd innehållande första förband och extra magasin, spikförsedd hjälm med fullt ansiktsskydd, ben- och armskydd, samt ett stridsbälte med häktor för granater, hölster, änterhakar mm. I kallare klimtazoner bärs vanligen en vindrock över bröstplåten men under axelskydden. Rustningens samtliga delar är tillverkade av lätt stridskomposit med RF 6.



HUSSAR MARK V

KOSTNAD: 50.000 Kardinalsmarker
Denna rustning ges till officerare inom husarförbanden, hemvärnet och till de fattigare adelshusens väktarordnar, och består av en något tyngre komposit än Mk. IV. Bröstplåten är vanligtvis försedd med adelshusets vapensköld eller förbandets emblem, och de "fattiga" väktarordnarnas medlemmar ersätter standardhjälmen med specialstyrkornas dödskallemask. RF 7.

GUARDSMAN MK III

KOSTNAD: 72.000 Kardinalsmarker
Denna rustning ges till väktarordnar tillhörande de mer välmående lågadliga ätterna samt till vissa specialstyrkors soldater, och den består av förstärkt tung stridskomposit. Specialstyrkorna bär de dödskallemasker som Venusian Rangers gjort så berömda, väktarordnarna bär sina adelsherrars eller ordnars väktarhjälmar. Rustningen har RF 8 och det är vanligtvis denna modell som Bauhaus' Doomtroopers utrustas med.

VAPEN

AG-11

AG-11

V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
5,2	81	24	N	N	N	T
FUNK	**RÄCKV**	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
A	300/450	19	1	3	1T6+3	8.000

AG–11 är en av Bauhaus' äldsta automatkarbiner som tack vare sin pålitlighet länge har varit ett favoritvapen. En vältränad soldat kan i fält plocka isär vapnet på mindre än tio sekunder, och kan montera ihop det igen på strax över 15. Till skillnad från flertalet vapen i sin klass är det vare sig utrustat med någon inbyggd granatkastare eller några fästen för sådana. Vapnet har endast en funktion, och i denna fungerar det utmärkt.

TILLGÄNGLIGHET: C.

BAUFORCE MC 2000 ATLAS MEGAKANON

BAUFORCE MC 2000 ATLAS MEGAKANON

V	L	SAL	FUNK	RÄCKV
30	150	—	A	5000
STY	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
36	6	7	2T10+4	50.000

Detta är ett nytt experimentellt Doomtroopervapen som licenstillverkas av Bauforce, och består av två Bauforce 20 mm autokanoner pivåmonterade på en ryggsele. Kanonerna styrs via två joysticks på kontrollpaneler fästa vid användarens bälte, och dessa gör det tillsammans med de integrerade hydrauliska systemen möjligt för användaren att svänga kanonerna utan att själv röra sig. Kanonerna har ett brytsystem som gör det möjligt att vid avfyrandet avge eld med alternerande eldrör, och om det ena eldröret får eldavbrott kan man fortsätta eldavgivandet med det andra. Skulle båda eldrören få eldavbrott är vapnet obrukbart till dess bäraren hakat av sig selen och åtgärdat saken. Du kan välja att avge eld med vapnets båda eldrör för att göra dubbel skada med varje lyckad träff, men om du då får eldavbrott är vapnet alltså obrukbart.

Trots det hydrauliska systemet och ryggselen medför vapnets rekyl att bara de starkaste kan använda det med någon större träffsäkerhet. Atlas Megakanon vinner sakta men säkert terräng inom Bauhaus' specialstyrkor och väktarordnar.

TILLGÄNGLIGHET: F.



BAUFORCE HMG 1000 DEATHLOCKDRUM

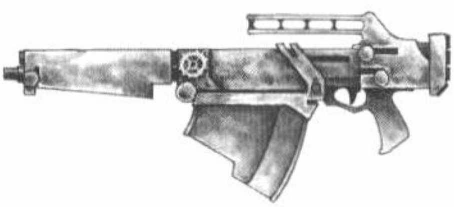
Deathlockdrum är en enpipig automatkanon (kaliber .50), och ännu ett Doomtroopervapen som nu licenstillverkas av bland andra Bauforce. Det har tack vare sin stora pålitlighet snabbt blivit standardvapen inom specialstyrkorna, och dess inbyggda granatkastare gör vapnet ytterst användbart för strid i djungelterräng.

TILLGÄNGLIGHET: F.

BERGDAHL STONECLEAVER

Denna lätta kulspruta är ovanlig i så motto att den är vattenkyld. Det specialdesignde system som pumpar kylt vatten runt mekanismen och eldröret gör visserligen vapnet mycket tyngre, men i gengäld drabbas det ytterst sällan av eldavbrott.

TILLGÄNGLIGHET: F.



HG–12

Denna lilla automatpistol är framtagen som försvarsvapen, men tack vare att det är lätt att dölja har det också blivit populärt bland rånare.

TILLGÄNGLIGHET: C.



HG–25 «EQUALIZER»

Equalizer-revolvern är känd för sin fantastiska kraft samt för att vara ytterst enkel att sköta och använda. Många potentiella köpare stöts bort av dess begränsade magasin och längre omladdningstid, men i enlighet med Bauhaustraditionen är det ett otroligt pålitligt vapen. För att vara Bauhaustillverkat är det dessutom ganska billigt.

TILLGÄNGLIGHET: C.



GIRAUD ATML 100 FIREFIST

Den långpipiga Firefist är det av Bauhaus Blitzers föredragna vapnet för avfyrande av pv-robotar, eftersom den har mycket längre räckvidd än flertalet vanligt förekommande raketgevär. Firefist avfyrar en trådstyrd robot som styrs med en joystick på vapenkolven och som ger +4 på chansen att träffa. Firefist är förmodligen det mest träffsäkra och dödliga raketgevär som någonsin har tillverkats.

TILLGÄNGLIGHET: F.

BAUFORCE HMG 1000 DEATHLOCKDRUM

V	L	MAG	FUNK	RÄCKV
12.9	96	40	A	1000
STY	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
25	2	9	1T10+1	32.700

GRANATKASTARE

SV	MAG	FUNK	RÄCKV	STY
—	19	A	100/150	25
OT	**EV**	***TO**	**SY**	**SKA**
1	5	1T6	0	1T6

BERGDAHL STONECLEAVER

V	L	SAL	FUNK	RÄCKV
22.1	93	∞	A	700
STY	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**
31°	4	1	1T6+3	42.000

HG–12

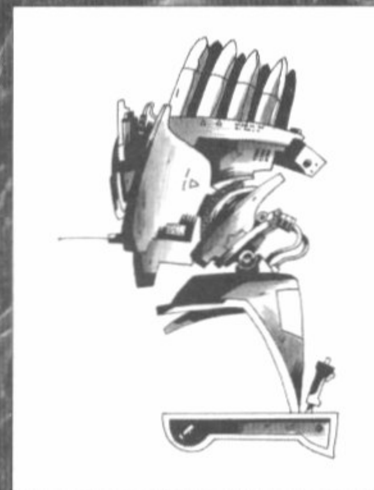
V	L	MAG	GK	KB	KS	FUNK
1.5	27	6	N	N	N	M
RÄCKV	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**	
40/60	8	2	2	1T6+2	3.000	

HG–25 «EQUALIZER»

V	L	MAG	GK	KB	KS	FUNK
1.5	27	6	N	N	N	M
RÄCKV	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**	
40/60	8	2	2	1T6+2	3.000	

GIRAUD ATML 100 FIREFIST

V	L	MAG	FUNK
20	120	10	H
RÄCKV	**STY**	**OT**	**EV**
500/750	28	3	8
***TO**	**SY**	**SKA**	**PRIS**
1T6	2	1T10+6	55.000



ÄDLINGS DUELLSABEL

Ädlingar och medborgare med officersrang bär alltid detta långa svärd med högtidsdräkt. Sabeln är ett lätt, starkt och rakknivsvasst enhandsvapen som är ett tecken på att bäraren tillhör Bauhaus' elit.

TILLGÄNGLIGHET: B.

ÄDLINGS DUELLSABEL

V	L	STY	SKA	PRIS
1	75	9	1T4	5.000



NEUROPISKA

V	L	STY	SKA	PRIS
1	20	9	1T4	15.000

SA–30

V	L	MAG	GK	KB	KS	FUNK
3.5	24/36	1	N	N	N	M
RÄCKV	**STY**	**OT**	**EV**	**SKA**	**PRIS**	
30/45	8	1	1	1T6-1	8.000	

NEUROPISKA

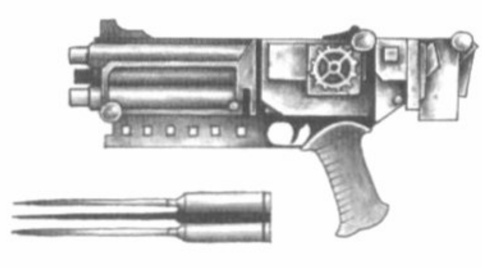
Neuropiskan är favoritvapnet inom Skräckens Orden, vars medlemmar ständigt låter den vina över sina fångar i gulaglägren. Piskan orsakar en ytterst smärtsam neurologisk induktion motsvarande 1T4 skadepoäng som inte dämpas av rustningar. Fastän skadan kan förvandla en vuxen man till en snyftande ynkling är smärtan övergående, vilket innebär att skadan läks med 1 KP per minut förutsatt att offret får vila (dvs inte strider). Neuropiskan kan dock döda om offrets nervsystem utsätts för tillräckliga påfrestningar — den som fått en kritisk skada i huvud, bröst eller mage dör om han eller hon drabbas av ytterligare skada i dessa områden.

TILLGÄNGLIGHET: F.

SA–30

SA–30 (Subaquatic) är ett undervattensvapen särskilt framtaget för Bauhaus' amfibiska specialstyrkors räkning. Djuphavsdykare över hela Venus använder även de gärna vapnet, eftersom det har god verkan mot flertalet farliga hasvarelser av någorlunda resonabel storlek. SA-30 avfyrar med hjälp av komprimerad luft trespetsade nålar som skjuter fram genom vattnet på ett sätt som kulor aldrig skulle kunna. Nålarna injicerar ett bedövningsmedel med SG 20 i målet. De flesta varelser försätts ur spel med ett enda skott, vilket nästintill är ett krav eftersom vapnet måste laddas om efter varje skott.

TILLGÄNGLIGHET: C.



ELBOJOR

TILLGÄNGLIGHET: F.
KOSTNAD: 5,000

Elbojor favoriseras även de av Skräckens Orden, eftersom de är ytterst effektiva hjälpmedel i bevakningen av gulaglägrens fångar. Elbojan är en liten truppmina som kan fästas vid valfri lem eller runt halsen, och dess laddning ryms i ett band av adamantiumlegering vilket innebär att dess skadeverkan om 2T6 endast berör området under bojan. Om elbojan bärs runt halsen drabbas alltså huvudet av 2T6 skadepoäng. Laddningen utlöses om bäraren mixtrar med den eller om fångvaktaren utlöser den från sin huvudkontroll, men den kan också fås att detonera om bäraren förflyttar sig utom ett visst avstånd från huvudkontrollen. Radiopulsen som styr detta är kodad och individuell för att hindra påverkan från utomstående, och vanligtvis har laddningen en fördröjningsmekanism som ger fångevaktaren tio sekunders frist att deaktivera laddningen eller fången tid att återvända inom säkerhetsavstånd från huvudkontrollen. Fångvaktarna bär vanligen sin kontrollpanelen runt handleden, och var panel har låsts till sin bärares fingeravtryck. Det har hänt att desperata fångar har övermannat sin fångvaktare och sågat av dennes fingrar för att deaktivera sina elbojor, vilket oftast inte har hjälpt eftersom bojorna kan detoneras med fjärrkontroll från gulaglägret. En fångvaktares huvudkontroll har en räckvidd på upp till 25 kilometer, men avståndet som utlöser laddningen hålls vanligen kortare för att fångarna inte ska kunna ta sig alltför långt ifrån lägren. Elbojor kan bara tas bort med hjälp av huvudnyckeln som vanligen hänger i fångvaktarchefens bälte.

MAGNETMINA

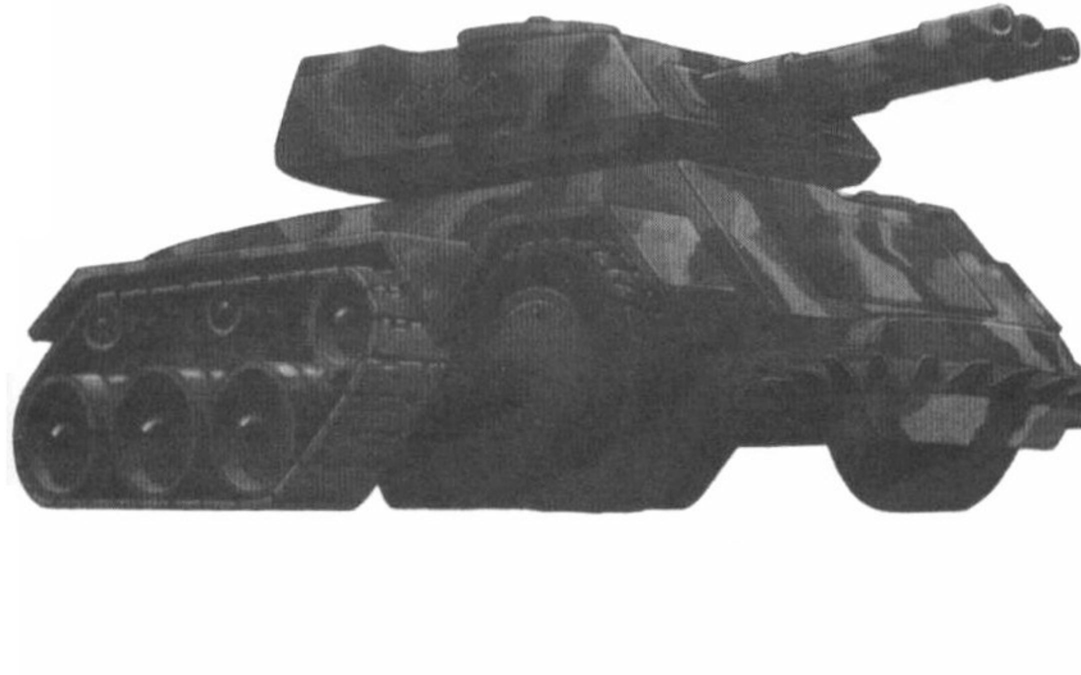
Magnetminan är i grund och botten en explosiv granat i storformat som av Bauhaus Blitzers används mot fientligt pansar. Minorna är runda behållare med en magnetisk bas på ena sidan, och en tiosekunders timer på den andra. Det vanligaste sättet att använda dem i strid är att störta fram till en stridsvagn, fästa och aktivera minan och kasta sig i skydd, men Blitzers galnare soldater nöjer sig med att aktivera dem och helt enkelt kasta dem mot fiendefordonet. Magnetminorna är alldeles för stora för att kunna avfyras med granatkastare.

TILLGÄNGLIGHET: F.

MAGNETMINOR

*TO	SY	SKA	PRIS
1T6	3	1T10+10	2.000





NYA FORDON

«Bauhaus: varför köra något annat?»
—slogan från Sanningsministeriet

SVÄVARE

GEV 10 KRAIT

Denna lätta svävare är det av Bauhaus mest använda trupptransportfordonet längs de venusianska djunglernas vattenvägar, men är också vanligt förekommande vid landstigningar och på isringarnas snövidder. Krait är snabb, smidig och ytterst manövrerbar. Truppstyrkan skyddas av ett tungt kollegeringspansar och ges eldunderstöd av två tvillingmonterade autokanoner i tornet på fordonets ovansida. Lättare versioner av detta fordon används i patrulltjänst längs floderna i eldsringen.

GEV 10 KRAIT

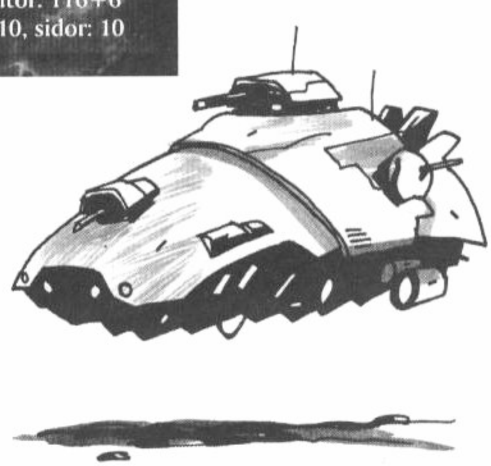
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 6 m/2 m/3 m
BESÄTTNING: 2 (förare+skytt). Kan ta upp till 20 soldater.
BEVÄPNING: 1 lätt kulspruta i torn
HASTIGHET (väg): 96 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: lätt kulspruta 1000
ELDAVGIVNINGSSÄTT: A
RÄCKV: lätt kulspruta: 1000/1500
SKADA: lätt kulspruta: 1T6+4
BEPANSRING: front: 8, bak: 6, över: 6, sidor: 6

GEV 12 COBRA

Detta är Bauhaus' standardutförande av svävarstridsvagn som används i pansarattacker och blixträder, och liksom alla svävare är den snabb och lätt att manövrera. Svävarens kjolar skyddas av rörliga keramikplåtar och själva fordonet har försetts med så mycket pansar en svävare någonsin kan lyfta — fastän Cobran inte är lika väl bepansrad som en vanlig stridsvagn har den ett mycket gott skydd. Fordonet är beväpnat med en kanon i ett topptorn och maskingevär i vapenbalkar på fronten, sidorna och i bak. Kanonen kan ersättas med en Firelance robotramp med fyra rör.

GEV 12 COBRA

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10 m/4 m/4 m
BESÄTTNING: 4
BEVÄPNING: 1 x 60 mm slätborrad Bauforce- autokanon. 4 tunga kulsprutor.
HASTIGHET (väg): 80 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: kanon: 20, tunga kulsprutor: 1000
ELDAVGIVNINGSSÄTT: kanon: H, tunga kulsprutor: A
RÄCKV: kanon: 3000 m, tunga kulsprutor: 4000 m
SKADA: kanon: 1T10+3, tunga kulsprutor: 1T6+6
BEPANSRING: front: 12, bak: 10, över: 10, sidor: 10



GEV 24 ANACONDA SVÄVARTÅG

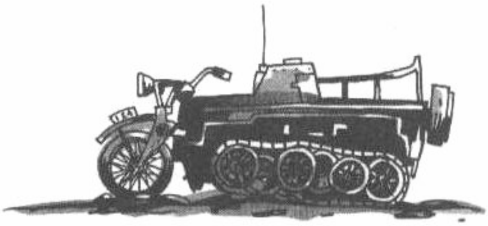
Anacondan är ett ovanligt fordon som huvudsakligen används för transport av större truppstyrkor längs Venus' floddeltan, och det består av ett stort svävarlok som efter sig drar en långt tåg av ledade svävarpråmar. Fordonet är idealiskt när det gäller att ta sig fram längs slingrande småfloder och förrädiska kvicksandsbälten. Svävarloket är beväpnat med ett toppmonterat kanontorn och två maskingevär i fronten, och samtliga svävarpråmar med ett kanontorn. Under trupptransporter förses pråmarna vanligtvis med bepansrade kupoler, men dessa kan lyftas av för att ge mer plats att stapla annan last på höjden.

GEV 24 ANACONDA SVÄVARTÅG

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 10-100 m/4 m/4 m
BESÄTTNING: 4
BEVÄPNING: 1 Firelance i torn. 2 tunga kulsprutor+1 lätt kulspruta i torn per vagn
HASTIGHET (väg): 65 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: tunga kulsprutor: 170, lätt kulspruta: 1000
ELDAVGIVNINGSSÄTT: tunga kulsprutor: H, lätt kulspruta: A
RÄCKV: tunga kulsprutor: 4000 m, lätt kulspruta: 1000 m
SKADA: tunga kulsprutor: 1T6+6, lätt kulspruta: 1T6+4
BEPANSRING: front: 8, bak: 8, över: 8, sidor: 8

SABRETOOTH

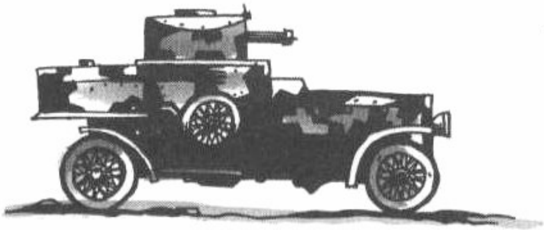
Sabretooth är som trupptransportfordon avsett för samtliga terrängtyper ett snabbt och tåligt fordon som även kan användas för rekognoscering, som lednings- eller ordonnanstjänst. Det finns i det bakre utrymmet plats för fyra personer, vanligtvis ett befäl, en signalist och två livvakter.



SABRETOOTH

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 4,5 m/1,2 m/1,8 m
BESÄTTNING: 1 (förare)
BEVÄPNING: ingen
HASTIGHET (väg): 80 km/h

VINCIANO-TRAFFAUX CARDINAL



Denna utmärkta bepansrade bil används för eskortuppdrag, transport av prominenta personer och i nedkämpande av kravaller, och fordonet används ofta av såväl polis som militär. Förutom föraren och skytten finns i tornet plats för två passagerare, och trots att det inte har någon egentlig kapacitet att framföras i terräng gör dess urstarka 680 hk V16-motor ändå att den tar sig över flertalet hinder. Fordonet har en vattenkyld lätt kulspruta av typ Bergdahl Stonecleaver i vridbart torn, men hastigheten och pansaret är dess främsta skydd.

VINCIANO-TRAFFAUX CARDINAL

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 5,7 m/3,1 m/2,5 m
BESÄTTNING: 2 (förare, skytt)
BEVÄPNING: 1 lätt kulspruta
HASTIGHET (väg): 130 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: lätt kulspruta: 500
ELDAVGIVNINGSSÄTT: lätt kulspruta: A
RÄCKV: lätt kulspruta: 1000 m
SKADA: lätt kulspruta 1T6+5
BEPANSRING: front: 8, bak: 8, över: 8, sidor: 9

PZRV-31 JACKAL

Den fyrhjulsdrivna Jackal "bepansrat rekognosceringsfordon" används mest vid spaningsuppdrag i öppen terräng. Dess kraftfulla motor av modell Vinciano-Traffaux HK98i och dess enorma ballongdäck med fristående drivna axlar gör det möjligt för Jackal att ta sig fram över terräng som är omöjlig att korsa för många andra fordon. För att minska fordonets vikt levereras det utan bepansrat vapentorn, vilket antagligen är förklaringen till dess höga hastighet.

PZRV-31 JACKAL

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 6 m/2,8 m/4 m
BESÄTTNING: 4 (förare, navigatör, mekaniker, skytt)
BEVÄPNING: 1 x 60 mm slätborrad kanon, 2 lätta kulsprutor
HASTIGHET (väg): 96 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: kanon: 36, llätta kulsprutor: 1000
ELDAVGIVNINGSSÄTT: kanon: H, lätta kulsprutor: A
RÄCKV: kanon: 3000 m, lätta kulsprutor: 1000 m
SKADA: kanon: 1T10+3, lätta kulsprutor: 1T6+5
BEPANSRING: front: 10, bak: 9, över: 3, sidor: 8

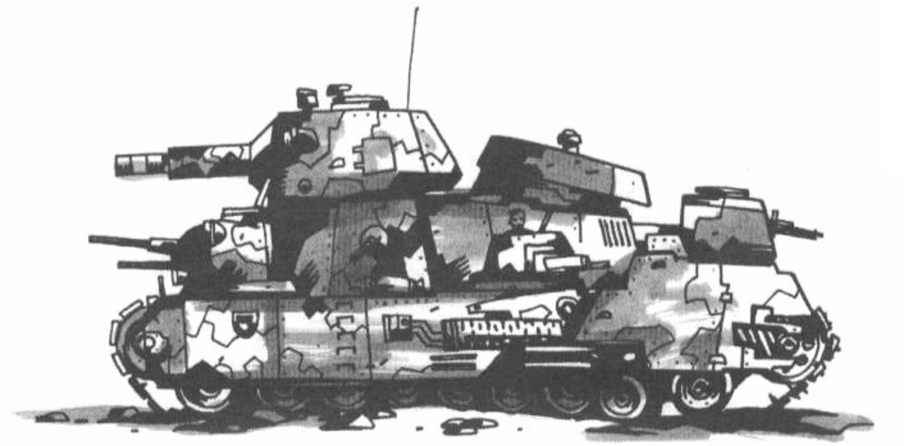


MBT-42 WOLF MK 2

MBT-42 WOLF MK 2

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 8 m/5 m/5 m
BESÄTTNING: 15 (vagnbefäl, förare, mekaniker, 12 besättningsmän/skyttar)
BEVÄPNING: 180 mm räfflad kanon, 3 x 60 mm slätborrade kanoner, 6 lätta kulsprutor
HASTIGHET (väg): 15 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: 180 mm kanon: 20, 60 mm kanon: 30, lätta kulsprutor: 250
ELDAVGIVNINGSSÄTT: 180 mm kanon: M, 60 mm kanon: M, lätta kulsprutor: A
RÄCKV: 180 mm kanon: 5000 m, 60 mm kanon: 3000 m, lätta kulsprutor: 1000 m
SKADA: 180 mm kanon: 2T10+6, 60 mm kanon: 1T10+3, lätta kulsprutor: 1T6+5
BEPANSRING: front: 18, bak: 10, över: 10, sidor: 10

Vargen är Bauhaus' standardstridsvagn i relativt öppen terräng, och är en stor och tung (72 ton) best med en extremt kraftfull motor. Den är översållad med maskingevär för nedkämpande av trupp, och dess tornmonterade kanon på 180 mm slår hål på de flesta andra stridsvagnar. Förutom huvudtornet har Vargen tre mindre torn, ett riktat framåt och ett åt vardera sidan, som samtliga försetts med mindre men fortfarande dödliga kanoner på 60 mm. Slutligen har Vargen



sex stycken 7.7 mm lätta kulsprutor (en i ett torn riktat framåt, en i ett torn riktat bakåt, en i vart sidoriktat 60 mm kanontorn och två vattenkylda "Bergdahl Stonecleaver" i vad som bäst kan beskrivas som sidotorn).

Vargen har med all rätt fått rykte sig om sig som ett fruktansvärt vapen i såväl stridsringarna som Mars' öppna öknar. Mk 2C har modifierats för strid i djungelterräng genom att man har ersatt 60 mm kanonerna med extra kraftiga eldkastare av modell Gehenna och monterat en Stahler & Koch Junglemowerenhet på fordonets front.

GBT-49 GRIZZLY

Giant Battle Tank Grizzly kan sägas vara essensen i Lothar Fieldhausens doktrin angående pansarstrid som i korta ordalag deklarerade "ju större, desto bättre". Grizzlyn är inte så mycket en stridsvagn som en mobil fästning. Den är till och med större än Capitols Montana, så enorm att den kan vältra sig fram genom djungeln och välta ned de träd som stor i dess väg.

Grizzlyn är Bauhaus' största stridsvagn, ett mäktigt fordon som fyllts med vapen. I dess huvudtorn finns två kolossala kanoner, en 180 mm stridsvagnsmördare och en 230 mm granatkastare som indirekt understöd. I tornet finns dessutom en Bergdahl Stonecleaver lätt kulspruta samt en 60 mm kanon.

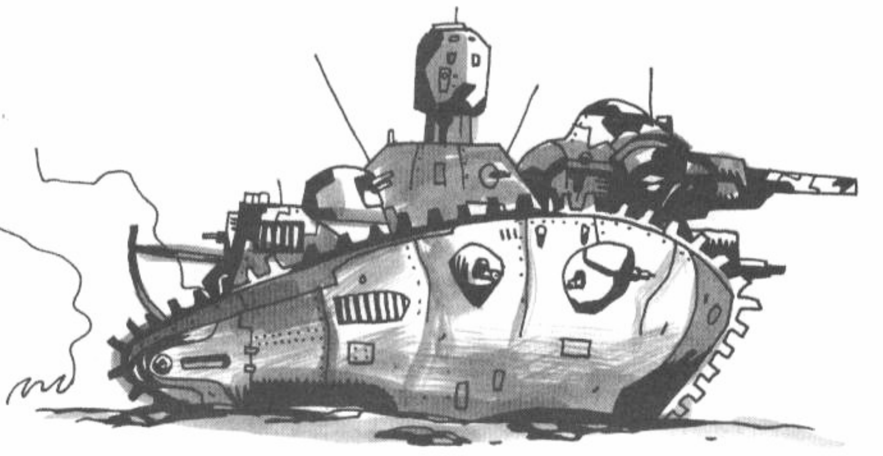
Under huvudtornet finns två framåtriktade torn, ett med två tvillingmonterade Bergdahlkulsprutor och ett med en 30 mm granatkastare och en eldkastare. Grizzlyn har dessutom fyra sidotorn med sammanlagt sex Stonecleavers, två luftvärnstorn med tre Stonecleavers vardera, ett bakre torn med en 60 mm kanon, en Stonecleaver riktad bakåt i radiorummet och slutligen ytterligare två Stonecleavers i "Tornet" där köket och kommandotornet ligger.

Kommandotornet är tungt befäst i fordonets mitt och har utrustats med ett stort periskopiskt teleskopsikte som befälhavaren kan studera slagfältet genom. Enheten kan modifieras för strid i djungel genom att lägga till en motorsåg. Grizzlyn blev känd för sin roll i försvaret av Novograd, där en skvadron under överste Erwin Kirshner slog tillbaka två av den Mörka Legionens pansarkohorter.

Grizzlyn drivs av två turbomotorer om 7.800 hk vardera som slukar 140 liter diesel per kilometer.

GBT–49 GRIZZLY

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 30 m/7 m (15 med höjt periskop)/12 m
BESÄTTNING: 24 (vagnchef, ställföreträdande chef, tornchef, motorchef, 2 luftvärnsskyttar, 2 siktare, 2 motormekaniker, 2 signalister, 2 sidoskyttar, 3 förare, 2 laddare nedre kanoner, 3 laddare övre kanoner, kock, steward)
BEVÄPNING: 1 x 180 mm räfflad kanon, 1 x 230 mm granatkastare, 2 x 60 mm slätborrade kanoner, 1 x 30 mm granatkastare, 1 x eldkastare, 18 Bergdahl Stonecleaver lätta kulsprutor.
HASTIGHET (väg): 40 km/h
AMMUNITIONSKAPACITET: 180 mm kanon: 30, 230 mm granatkastare: 20, 60 mm kanoner: 120, 30 mm granatkastare: 40, eldkastare: 20, lätta kulsprutor: 90,000
ELDAVGIVNINGSSÄTT: 180 mm kanon: M, 230 mm granatkastare: M, 60 mm kanoner: M, 30 mm granatkastare: M, eldkastare: M, lätta kulsprutor: A
RÄCKV: 180 mm kanon: 5000 m, 230 mm granatkastare: 12,000 m, 60 mm kanoner: 3000 m, 30 mm granatkastare: 4000 m, eldkastare: 50/75, lätta kulsprutor: 1000 m
SKADA: 180 mm kanon: 2T10+6, 230 mm granatkastare: 4T6, 60 mm kanoner: 1T10+3, 30 mm granatkastare : 1T6, eldkastare: 5T10, lätta kulsprutor: 1T6+5
BEPANSRING: front: 18, bak: 12, över: 12, sidor: 12



GIRAUD AEROSPACE RAVEN

Korpen är Bauhaus' vanligast förekommande jaktflygplan. Det är visserligen inte lika snabbt som vissa andra jaktplan, men är mycket lättmanövrerbart och kan skryta med fullständig VTOL-förmåga. Raven är ett smäckert plan med varierbar vinggeometri och nedåtriktade jetmunstycken för sina VTOL-motorer. Det var i sin specialbyggda Raven Luc Piquarde satte sitt historiska rekord för flest nedskjutna fiendeplan.

(OBS: samtliga VTOL-plan får tack vare sin högre manövrerbarhet +4 på sina slag för Jakstrid.)

GIRAUD AEROSPACE RAVEN

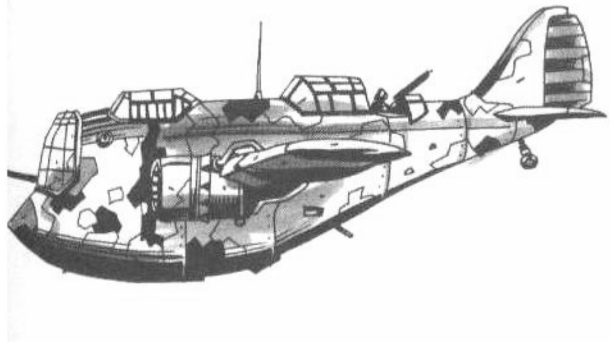
LÄNGD/HÖJD/BREDD: 20 m/5 m/12 m
BESÄTTNING: 1
MOTORER: 2 Fieldhausen 265 jetturbiner
MAXHASTIGHET: 1280 km/h
AKTIONSRADIE: 4800 km
STRIDSRADIE: 2000 km
NYTTOLAST: —
BEVÄPNING: 2 vingmonterade vapenbalkar, 2 framåtriktade tunga kanoner.
BEPANSRING: Kollegering 12 (RF 8)

DASSAUD-KLEIN ALBATROSS

Albatross är ett markunderstödjande flygplan som främst används till att bomba fientliga ställningar under attacker. Planet drivs av två Giraud 540 jetturbiner och har nos-, buk- och kupoltorn. Många Albatrosser har modifierats till sjöflygplan för att kunna landa på eldsringen floddeltan. Dessa har dock inte något bakre buktorn.

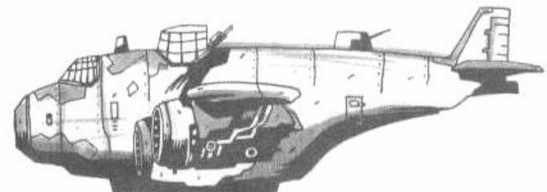
DASSAUD-KLEIN ALBATROSS

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 25 m/5 m/26 m
BESÄTTNING: 6
MOTORER: 2 Giraud 540 jetturbiner
MAXHASTIGHET: 960 km/h
AKTIONSRADIE: 6400 km
STRIDSRADIE: 960 km
NYTTOLAST: 5 ton sprängmedel
BEVÄPNING: 3 torn innehållande en lätt kulspruta vardera (1 i nostornet, 1 i bakre buktornet, 1 i ryggkupolen)
BEPANSRING: Kollegering 12 (RF 8)



GIRAUD CONDOR

Condor är en långdistansbombare som används för långdistansinsatser mot fientliga läger och befästningar. Planet är lätt igenkännbart på sina dubbla stjärtroder och har fyra enorma Giraus 900 jetturbiner och lika många kanontorn. Bauhaus har tillverkat fler plan av typen Condor än av någon annan typ, och det är vida berömt för sin tålighet. Det var huvudsakligen Condorplan som användes under det berömda bombanfall med 10.000 flygplan mot Alakhais citadell som avslutade operation Golgotha.



GIRAUD CONDOR

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 30 m/5 m/42 m
BESÄTTNING: 10 (2 piloter, 1 navigatör, 1 sambandsofficer, 4 skyttar, 2 bombfällare)
MOTORER: 4 Giraud 900 jetturbiner
MAXHASTIGHET: 800 km/h
AKTIONSRADIE: 8000 km
STRIDSRADIE: 3600 km
NYTTOLAST: 45 tons sprängmedel
BEVÄPNING: 4 torn innehållande två tunga kanoner i tvillinglavettage vardera (1 nostorn, 1 ryggtorn, 1 stjärttorn, 1 buktorn)
BEPANSRING: Kollegering 24 (RF 10)

KLEIN HELITEK DRAGONFLY

Dragonfly används företrädesvis till att transportera luftkavalleriet till slagfältet, och har för sin understödjande roll försetts med tung beväpning. Dragonfly känns lätt igen på sin stora och strömlinjeformade kropp och den tvillingcockpit som står ut på ömse sidor om nosen och får farkosten att påminna om en jättelik insekt.

KLEIN HELITEK DRAGONFLY

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 20 m/4 m/5 m
BESÄTTNING: 2 (2 piloter)
MOTORER: 1 Giraud 430 jetturbiner
MAXHASTIGHET: 160 km/h
AKTIONSRADIE: 800 km
STRIDSRADIE: 360 km
NYTTOLAST: upp till 20 soldater och deras utrustning
BEVÄPNING: 2 framåtriktade tunga autokanoner
BEPANSRING: Kollegering 12 (RF 8)

LUFTSLAGSKEPP

Dessa mäktiga och bepansrade flygfarkoster är de största krigsfarkoster som någonsin fått luft under vingarna — luftslagskeppen kan bli upp till 200 meter långa och väga mer än 2000 ton. Luftslagskeppen som alla är unika farkoster och byggs vid Naval Dockyards i Heimburg är Luftflottans och Kurfurstarnas stolthet. De drivs av fyra enorma Richthausen 1000-motorer monterade i konsoler som kan roteras för att ge farkosten såväl förmåga till vertikala starter som karft framåt under flygning. Skrovets sidor är bepansrade och förstärkta med stålplattor och nitar, och under buken hänger två enorma torn beväpnade med kanoner liknande de som syns på sjöflottans slagskepp. Längs luftslagskeppens hela skrov myllrar det av mindre maskingevärstorn, och på överbyggnaden finns vanligtvis en landningsplattform för 12 Raven VTOL-plan.

AERIAL DREADNOUGHT

LÄNGD/HÖJD/BREDD: 200 m/13 m/150 m
BESÄTTNING: 200+
MOTORER: 4 Giraud Richthausen 1000 jetturbiner
MAXHASTIGHET: 160 km/h
AKTIONSRADIE: 24.000 km
STRIDSRADIE: —
NYTTOLAST: upp till 200 soldater och deras utrustning. 12 Raven VTOL-jaktplan. 250 ton sprängmedel.
BEVÄPNING: 8 tornmonterade 1000 mm kanoner. 50 tornmonterade tunga autokanoner.
BEPANSRING: Kollegering 50 (RF 24)

BILAR

VINCIANO-TRAFFAUX 350BL

VT 350 är en fantastiskt fulländad bil: den går mjukt, fjädringen är perfekt och väghållningen är rena drömmen. Samtliga modeller är så tystgående att man knappt hör motorns spinnande och servostyrning och låsningsfria bromsar är naturligtvis standard. Om du gillar livet som äventyrare är frilansarmodellen att rekommendera, eftersom du då kan glida gatan fram och lyssna på den inbyggda stereon med perfekt ljudåtergivning i full trygghet bak dina skottsäkra rutor och ditt nästan helt robotsäkra chassi. Du kan ge dig ut på biljakter i den säkra förvissningen att om du rammar den andre är det inte din bil skadas.

MAXHASTIGHET: 160 km/h
PASSAGERARE: 4
RF: 4
KOSTNAD: 165.000

SACHS 9000GL

Om du inte skulle vilja synas i en VT 350, och det vill inte merparten av Bauhaus' adelsskap, är Sachs 9000 bilen för dig. Det är en limousine som får VT 350 att se ut som om Mishima hade tillverkat den, och det kommer också Sachsförsäljaren att påpeka för dig. Från den förgyllda leoparden på motorhuven till det läderklädda bagageutrymmet är detta en limousinernas limousin. Det är en ren fröjd att sjunka ned i sätet och susa hem som om man redan satt i favoritfåtöljen. Motorn är i det närmaste ljudlös, så det i princip enda ljud man kan uppfatta är fartvindens vinande där man far fram i 190 — men om det står en kan man lyssna på opera i bilens fyrkanaliga stereo. Samtliga 9000GL levereras med pansarchassi, skottsäkra fönster och aktivt pansar under golvet som standard — och varför nöja sig med mindre i dessa anarkistpackets dagar?

MAXHASTIGHET: 190 km/h
PASSAGERARE: 4
RF: 6
KOSTNAD: 244.000

GIACCHIO FORZA 750

Skulle du känna ett behov av att visa upp för omvärlden att du lever ett fartfyllt, äventyrligt och glamouröst liv MÅSTE du ha en GF 750. Det är en låg och härlig sportbil som mer liknar ett jaktflygplan än en bil, och den är helt rätt för dig. Du kan fara fram längs gatorna i 290 och lämna de där tråkiga affärstyperna i sina Sachs 9000 långt bakom dig. Du kan skratta medan G-krafterna trycker ned dig i ditt säte (skräddarsytt särskilt för dig) och bjuda den vackra individen av motsatt kön i sätet bredvid dig på ett glas bubbel ur kylskåpet i instrumentpanelen. Det här är bilen nummer ETT för den rike ädlingen. Du kan få din i precis vilken färg du vill, så länge du vill ha den eldröd.

MAXHASTIGHET: 290 km/h
PASSAGERARE: 1
RF: 2
KOSTNAD: 480.000

FÖR ÅRTUSENDEN SEDAN, LÅNGT INNAN DEN MÖRKA LEGIONEN STÖRTADE SIG NED ÖVER VÅRT INTET ONT ANANDE SOLSYSTEM, HÄRSKADE DE FYRA STORA KÖPMANNAKORPORATIONERNA OINSKRÄNKTA ÖVER MÄNSKLIGHETENS VÄRLDAR.

MISHIMA TOG MERKURIUS, CAPITOL TOG MARS, IMPERIAL TOG VAD MAN KOM ÅT OCH DET TROGNA BAUHAUS TOG DEN FAGRA JUVELEN VENUS. HEMBYGGARNA STRÖMMADE UT PÅ DEN BÖRDIGA PLANETEN, BEMÄSTRADE DE ISKALLA POLARVIDDERNA OCH DE STORMIGA HAVEN OCH SKAPADE SIG ETT HEM BLAND STJÄRNORNA.

MEN SÅ KOM DET STORA MÖRKRET, VENUS' VACKRA YTA ÄRRADES AV DEN MÖRKA LEGIONENS CITADELL OCH IDYLLEN FÖRBYTTES I BITTERT KRIG. SJÄLVASTE ALGEROTH SKRED FRAM ÖVER PLANETEN, OCH MÄNSKLIGHETEN STOD HJÄLPLÖS INFÖR HONOM.

UR HEMBYGGARNAS LED STEG SÅ NATHANIEL DURAND, DEN FÖRSTE KARDINALEN. DET VAR HAN SOM ÅTERFÖRDE LJUSET TILL OSS, DET VAR HAN SOM INLEDDE KAMPEN FÖR ATT SLÅ TILLBAKA MÖRKRET. MEN SLAGET OM VENUS OCH KAMPEN FÖR MÄNSKLIGHETENS FORTLEVNAD ÄR LÅNGTIFRÅN ÖVER.

DET ÄR EN TID FÖR HJÄLTAR.



BAUHAUS — den mest traditionsfyllda, ärofulla och högadliga av alla korporationerna. Tyngda och stödda av årtusenden av traditioner står de alltjämt rakryggade på sin plats som de sista sanna försvararna av mänskligheten. Denna modul innehåller allt du vill veta om det samhälle som omger dessa järnviljornas män, ända från de lägsta av de lägsta upp till de oändligt mäktiga Kurfurstehusen. Du får läsa om yrkesordnar, tempelriddarordnar och de hemliga ockulta ordnarna, om Heimburg, Venus och de faror som väntar i de svettiga djunglerna, om nya färdigheter, uppväxthändelser och yrken speciellt för rollpersoner från Bauhaus, om nya vapen och regler för strid, om de gigantiska fordon av stål som kämpar på mänsklighetens sista bastioner.

OBS: För att kunna använda «Bauhaus» måste du ha tillgång till «Mutant Chronicles™ Rollspelet».

Framsida: Venusiansk marskalk framför en Grizzly GBT. **Baksida:** Kapten Max Steiner med M-4 rustning och Deathlockdrum.

ISBN 91-7898-308-8

9 789178 983087 001-2611

ÄVENTYRSSPEL

Copyright © 1995 Target Games AB. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES and all Character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB.